no.349
1989年 2/1
アミューズメント通信
FEBRUARY 1, 1989

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Wakasugi Bldg., 18-2, Doyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US$180.00 / year.

毎月2回(1日・15日)発行　昭和56年10月17日第3種郵便物認可　発行所 アミューズメント通信社　編集・発行人 赤木真澄　〒530 大阪市北区堂山町18−2(若杉ビル) ☎06(314)0309　定価400円　年間購読料9,600円(送料共)

米国アタリゲームズ／テンゲン両社に対し

任天堂が反撃を開始 今後は厳しい争いに

任天堂ライセンシー36社の動揺ないが OEM生産の割当てには不満くすぶる

米国任天堂(ニンテンドー・オブ・アメリカ社、本社ワシントン州レッドモント、荒川実社長)は一月五日、米国版ファミコンのNES(ニンテンドー・エンターテイメント・システム)用TVゲーム・カートリッジに関して、NESソフトの独自生産を行なった米国テンゲン社(本社カリフォルニア州ミルピタス、中島英行社長)に対してライセンス契約を破棄する通告を行なうとともに、テンゲン社の親会社である米国アタリゲームズ社(本社ミルピタス、同社長)とテンゲン社に対する訴訟手続きをサンフランシスコの連邦地裁において開始したことをそれぞれ明らかにした。

これは十二月十二日にテンゲン社がNES用カートリッジを、任天堂によるOEM(相手先ブランド生産)によらず独自に製造、供給することに踏み切る一方、アタリゲームズ社が米国任天堂と任天堂㈱(本社京都、山内溥社長)を相手どって任天堂がNESソフト市場を不当に独占しているとして損害賠償などを求める訴訟を連邦地裁に起こしたことに、それぞれ対応するもの**(本紙前号参照)**。

米国任天堂は、テンゲン社が任天堂からライセンスを受けて、NESソフト製作に関わる機密情報を得ただけでなく、任天堂に属する知的所有権を使用し、また任天堂による広範囲のマーケティング活動に支えられてきた――として、今回の契約解除により、NESのライセンシーとディーラーにだけ与えられるこれらの重要な特典をテンゲン社が失なうことになった、と発表した。同社によると、ライセンスを受けてNESソフトを供給する“サードパーティー”に対する特典は、以上のほか、①雑誌「ニンテンドーパワー」でのゲーム紹介、②米国任天堂による電話サービス、③小売店用「ワールド・オブ・ニンテンドー」の参加、④展示会での米国任天堂ブースへの参加なども含まれている。

うち雑誌「ニンテンドーパワー」は、NESプレイヤー向けに米国任天堂と徳間書店が共同編集し、任天堂から発行されている隔月刊行物で、読者は会員制、発行部数七十万部とされている。米国任天堂による電話サービスは、プレイヤーが無料電話で質問するのにゲームカウンセラーが答えるというもの。「ワールド・オブ・ニンテンドー」は今後展開されるもので、NESゲームソフトから派生したヌイグルミなどさまざまなグッズを販売するためのパッケージ。展示会については、例えばCESで任天堂の大きな展示フロアー内に“サードパーティー”各社が出展参加していることを意味している。

なお今年の冬季CES(コンシューマー・エレクトロニクス・ショー)では、米国任天堂が三十社を超える“サードパーティー”の参加を含め、CESで最大の展示ブースとなった。テンゲン社は当然ながらこれに含まれることなく、独自に出展した。

冬季CES'89の米国任天堂の展示フロアにてリンカーン副社長(左)と荒川社長

任天堂による訴えでは、とりわけテンゲン社による契約違反、商標法違反、不正競争行為が、主な理由となっている。このほか重要な訴因として、テンゲン社が任天堂の権利を侵害するのをアタリゲームズ社が共謀、ほう助し、アタリゲームズ社がテンゲン社と任天堂間の契約に手のこんだやり方で干渉し、組織的なゆすり行為などに関する法律(RICO法)に違反する活動をしてきていること、を挙げている。

米国任天堂のハワード・リンカーン上級副社長は、この訴訟に関して、「訴因はまだ増えるだろう。任天堂の技術陣はテンゲンの作ったカートリッジが、任天堂の特許、著作権、その他の知的所有権を侵害しているかどうか調査中であり、侵害があればテンゲン社に限らず侵害した者に対する手続きを進めることになる」としている。

また、独禁法違反を理由に任天堂を訴えているアタリゲームズ社に対しては全面的な反論を展開する考えであり、任天堂による「アタリゲームズ社による訴訟は、テンゲン社が契約に違反するための計画およびアタリゲームズ／テンゲン両社による不法行為から、人の注意をそらすために作られたものにすぎない」とされている。アタリゲームズ社による訴訟理由として挙げられている、人気ソフトの入手困難による消費者たちの苛立ちについては、その事実を認めた上で、任天堂は昨年年頭からの世界的な半導体不足に“サードパーティー”ともども悩まされてきている事実と密接な関係がある、としている。ハワード・リンカーン氏は、「NESカートリッジに関する予想以上の需要に加えて、この半導体不足のために任天堂は、テンゲン社を含めたNESライセンシー全社に対して半導体を配分せざるをえなくなった。この配分(OEM生産の割当て)は公平に、また責任を持って行なわれており、訴訟の理由にならない」と語っている。

NESの本体とソフトに施されているセキュリティチップについても、アタリゲームズ社の訴えの理由にならない、と任天堂は反論している。同社によると、このセキュリティチップは、NES用ソフトの純正カートリッジだけがNESで使えるよう開発されたもので、NESソフトの品質の高さを維持している。またこのチップには同社の技術的ノウハウが収納されており、さまざまな知的所有権が含まれていると注意を与えている。

現段階では、アタリゲームズ／テンゲン両社に対する任天堂の訴えは、出発点を示すだけであるが、テンゲン社が独自に製造、出荷しているNES用カートリッジに対して、任天堂は訴訟以外にもあらゆる手段で対抗するもようだ。米国の家庭用TVゲーム市場を反映する八九年冬季CESでも、結局のところ任天堂のライセンシー・グループ(現在三十六社)からはずれたのは、テンゲン一社だけだった。そのため任天堂では、“サードパーティー”に「動揺はない」としている。しかし、八九年中の予定五千万個(うちOEMは七割とのこと)について各社の割当て数量は少なかったもようで、仕方がないとは言え不満も多い。こうした状況から、任天堂とアタリゲームズ／テンゲン両社との争いは、ますます厳しいものになるもようだ。

一方、国内でも同様の問題が表面化しつつあるが、深刻な半導体不足が招いたこれらの紛争はなお発展しそうである。

世界的なコピー基板メーカー

フィルコ社を強制捜査

ついに韓国の検察当局が摘発、社長連行

TVゲーム機の偽造基板の世界的な生産国である韓国で、その最大のコピーメーカーとして知られているフィルコ社に対し、韓国の検察当局がついに強制捜査に乗り出したことが、このほど判明した。

これは日本および米国のメーカー団体である日本アミューズメントマシン工業協会(JAMMA)とアメリカン・アミューズメントマシン・アソシエーション(AAMA)が、昨年十一月九―十日にソウルで開かれた国際模造防止連盟(IACC)の会合に担当者を派遣するなど、韓国政府に働きかけていたことによる。

韓国政府に対する働きかけは本格的だったもようで、著作権を含む知的所有権の侵害行為に対し韓国の検察当局がついに捜査に乗り出したことの意義は大きいとされている。

強制捜査は十二月二十二日、ソウル市内にあるフィルコ本社で行なわれ、多数のコピー基板や販売記録などが押収されるとともに、任意同行という形ながら取調べのため同社の社長が連行された。

フィルコ社はTVゲーム機のコピーメーカーでは韓国で最大手として広く知られており、また韓国の改正著作権法による初の摘発となったこともあり、フィルコ社摘発は韓国のコピー業者にショックを与えたもようである。

これらの詳細についてはJAMMAおよびAAMAが追ってレポートすることになっている。

長年にわたりTVゲーム機の無断コピー品を生産し、各国に輸出してきている韓国では、法律に基づきこれらのコピーヤーを摘発することがこれまでいつでも可能だったが、さまざまな圧力で捜査は妨害されてきた――と言われている。しかし今回の捜査は、韓国の捜査当局のうちでもトップクラスの検察庁が乗り出していることから、もはや後退できない状況にさしかかっているとされている。

風営「7号営業」の許可の
更新制4月から廃止
消費税導入に伴い、ゴルフ場除く娯利税も

地方税のひとつであった娯楽施設利用税のうち、ゴルフ場の利用を課税対象とするものだけが「ゴルフ場利用税」として残り、ゴルフ場以外の娯楽施設利用税は四月一日から廃止されることになった。またこれに伴い、新風営法の一部が改正され、「七号営業」での風俗営業の「許可の更新」手続きが、同様に四月一日から廃止されることになった。

娯楽施設利用税に関する法改正は、消費税導入に伴う地方税法の一部改正の中に含まれており、十二月三十日に公布され施行は四月一日となっている。これまで娯楽施設利用税は、地方税法第七十五条により①ダンスホール、②ゴルフ場、③パチンコ店と射的場、④麻雀荘とビリヤード場、⑤ボウリング場、⑥以上の類似施設、⑦その他都道府県の条例で定めるもの——となっていたが、ゴルフ場に関わる利用税を除いて廃止される。

ゲームセンターなどでは娯楽施設利用税は課税されていなかったが、東京など関東地方のいくつかの都県でフリッパーなどピンボールゲーム機設置店に課税されていたので、皆無ではなかった。その経過は不明だが、⑦の条例で定める営業とみなされていたもようだ。

パチンコ店、麻雀荘、射的場などは風俗営業の「七号営業」に該当し、また風営法で「七号営業」には「許可の更新」手続きが課され、更新しなければ許可が無効となる仕組みになっている（新風営法第三条第三項参照）。これは昭和二十七年ごろのパチンコブームに伴い娯楽施設利用税の徴税確保が困難になったため、二十九年の地方税法一部改正の付則で加わったもの。当初の有効期限は一ヵ月だったが、安定化に伴い三ヵ月、半年と延長し、五十七年に現行の一年となった。五十九年の風営法改正の際は、一年でも短かいので例えば三年に延ばせないかとの野党の意見に対し、政府与党は特段の事情の変化は認められないとして「一年」にとどめた——という経緯がある。なお参議院地方行政委員会の付帯決議では、七号営業の許可の更新期間について、他の営業との整合を図るよう求めていた。

しかしこれらは消費税の導入により、一挙に片付いてしまった。新風営法のうち、第三条第三項と第四項、第十条第一項第三号、第四十三条第二号はそれぞれ削除となる。こうして新風営法の一部改正が地方税法の一部改正の付則で行なわれたが、許可の更新撤廃についての議論はまったく行なわれなかったもようだ。

警察庁調べ63年版「風俗営業白書」発表
問題の「遊技機賭博」なお悪質化、巧妙化
10ヵ月間の前年比は減少、検挙の3割が許可店

例年十月末現在で実施されている「風俗環境実態調査」の結果が、警察庁保安部保安課から十二月二十七日に発表となった。いわゆる「六十三年版風俗環境白書」であるが、今回は発表内容を大幅に削減したのが特徴となっている。この中で警察庁は「ゲーム機賭博の悪質化、巧妙化」などが「予断を許さない状況にある」とまとめている。

同白書は例年、風俗営業および風俗関連営業の各営業ごとに、営業の業態別の現状と風営法違反検挙状況などをとりまとめ発表してきているが、今回はこれらを簡略化し、大まかなまとめに代えたのが特徴となっている。従って風営法違反や刑法犯などの検挙状況については、これまでのような分析は行なえないことになった。

新風営法（風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律）により八五年二月十三日以後、許可制となった「八号営業」については、八八年十月末現在で「営業所」が二万三千九百二十一軒あることが、同白書で明らかとなった。

これは八七年末の二万五千四百三十五軒と比べて千五百十四軒（六・〇%）減少したことになる。

なお「八号営業」について今回発表されたのはこの「営業所数」のみ。その専業店と併設店別の内わけ、許可のいらない営業所数、それぞれの設置台数などは不明。

「八号営業」だけの風営法違反検挙状況のまとめはないが、全営業についての風営法違反検挙状況では、「無許可営業」と「名義貸し」が次第に増加していることを示しており、新風営法が実態に即していないことをうかがわせている。

遊技機賭博は「ゲームセンター」等を風俗営業にした第一の理由であるが、「遊技機使用の賭博事犯の検挙状況」は表で示された(下の表)。

昨年十月末までの検挙件数は六百六件で、五百九十八軒の営業所において三千四百十三人検挙し、五千百七十七台の賭博遊技機と賭金約二億五千四百万円を押収した。これを前年同期と比べると、件数で百五十二件（二〇・一%）、人数で四百二十八人（一一・一%）、営業所数で百六十店（二一・一%）、押収台数で八百三十九台（一三・九%）、押収賭金で約千八百万円（六・六%）といずれも減少している。

もちろんこれは検挙件数が減少したためで、遊技機賭博自体が減少したことにならないし、また十一―十二月期の検挙件数をまたないと年間の比較にならない。この種の犯罪は取締りを厳しくしない限り増加し続けるという傾向が強いことから、一層の取締り強化が望まれているもの。

この点について同白書は次のように述べている。

——「これら事犯の中には多数の喫茶店等に賭博遊技機をリースして、売上金の約半分を折半して暴利を得る大掛かりな事犯や、通産大臣の登録を受けないで賭博遊技機を密造する事犯のほか、暴力団が関与している事例もみられる。また、本年（八八年）十月末現在（まで）に、八号営業の許可を隠れ蓑に遊技機賭博を行って検挙された営業所が百七十三店舗（二八・九%）と比較的高い数値を示していることから、今後も引き続き取締りを強化していくこととしている」

ここではとくに、遊技機賭博で摘発を受けた営業所のうち、約三割が「八号営業」の許可を得ていたことが示されており、「八号営業」を風俗営業として許可制にした新風営法の立法趣旨と矛盾する結果になっている点が注目される。

なお同白書は、二件の「事例」を掲げている。いずれも賭博遊技機で営業していたゲーム喫茶が摘発された例で、事例2では電気用品取締法違反（無登録製造）が加わったもの。こうしたルートをさかのぼって捜査するのを「突き上げ」と呼んでいる。

これらの遊技機賭博で押収された遊技設備やその使用方法の分析が待たれるが、「技術介入の余地の乏しい、著しく射幸心をそそるもの」に取締りの焦点が絞られるならば、遊技機賭博の撲滅に一層の成果があがるものと期待されているところだ。

ゲームセンター等における賭博事犯の検挙状況
（昭和60年～昭和63年）

		昭和60年	昭和61年	昭和62年		昭和63年
					10月末	(10月末)
検挙	件数	462 (59)	729 (252)	999 (373)	758 (294)	606 (177)
	人員	2,550 (293)	4,542 (1,827)	5,430 (2,106)	3,841 (1,500)	3,413 (1,292)
	営業所	448 (55)	727 (252)	999 (372)	758 (294)	598 (173)
押収台数		4,241 (439)	6,698 (3,004)	7,964 (3,663)	6,016 (2,867)	5,177 (1,943)
押収賭金		2億3千万 (2千3百万)	3億5千万 (1億3千万)	3億8千万 (1億4千万)	2億7千万 (9千8百万)	2億5千万 (9千9百万)

注）（ ）は8号営業許可営業所における検挙数を内数で示す。

【遊技機賭博の事例】

1 「私のお父さんがゲームの機械でたくさんお金をとられ、おかあさんがないています。おかあさんをたすけてください。」とゲーム機賭博に熱中する父親の姿を見兼ねた少女からの投書を端緒にゲーム喫茶の営業者、客更にはゲーム機をリースしていた暴力団員等二十七名を検挙し、賭博ゲーム機二十六台、賭金約三百四十万円を押収した。（愛知、七月）

2 ゲーム喫茶営業者等五名を賭博で逮捕し、ポーカーゲーム機十台を押収するとともに販売ルート等の突き上げによりゲーム機改造業者三名を賭博、電気用品取締法違反で逮捕し、改造したゲーム機百七十台をそれぞれ押収した。

なお、これらゲーム機改造業者は逮捕されるまでに約五千二百台を全国に売りさばき約三億円の利益をあげていた。（東京、十一月）

総理府の世論調査結果
非行原因は家庭
対策も家庭のしつけが重要

総理府が昨年七月、全国の成年男女三千人を対象に実施した「少年非行問題に関する世論調査」の結果が、十二月十八日に発表された。それによると、約半数の人が少年非行の原因が「家庭」にあると考えており、また六割以上の人が有効な非行防止対策に「家庭でのしつけや教育を充実すること」を挙げており、少年非行を社会環境や学校教育よりも、家庭教育の問題ととらえる意見が多かったことが分かった。

総理府が少年非行問題に絞って世論調査したのは、五十八年以来で五年ぶり。有効回答率は七六・〇%だった。主な調査結果は次のとおり。

少年非行の原因については、「家庭」四七・一%、「少年自身」二二・五%、「社会環境・社会風潮」一六・五%、「学校」一・六%となった。

少年非行の防止策については、「家庭でのしつけや教育の充実」六六・九%、「家庭・学校・関係機関などの連携強化」三六・一%（複数回答）となっている。

また少年非行の中でとくに大きな社会問題と思うものについては、「いじめ」五六・六%、「深夜に遊び歩く」三六・九%、「家出や無断外泊」三二・六%、「校内暴内」三二・〇%、「家庭内暴力」三〇・二%など（複数回答）を挙げている。

少年非行についての議論は多いが、客観的に分析するためのデータが不足しており、その意味で総理府の世論調査は一歩前進と見られている。

新風営法「解釈基準」の取扱い通達
模擬操縦は対象外に
業界の陳情、全国均一化を理由に明文化

新風営法（風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律）に関する「解釈基準」（六十年一月二十九日）の取扱いについて、警察庁保安部保安課では一月九日付で保安部長通達を各都道府県警察本部など関係機関に出したことをこのほど明らかにした。

これは「筐体の中に実物に類似する運転席等が設けられているゲーム機の取扱い」と「まあじゃん屋の個室等の取扱い」に関する通達で、「業界からの陳情を踏まえ、また全国斉一な取扱いを適正に行なうため」出されたもの。「八号営業」に関わる前者の取扱いについては、

「筐体のないドライブゲーム等は、これまで賭博等の問題が生じておらず、かつ筐体のあるものとその取扱いを異にする理由もないので、今後筐体のないものであっても、実物に類似する運転席や操縦席が設けられているものについては、解釈基準にいう「その他これに類するゲームを行わせるゲーム機」として認める扱いとする。」

となっている。「解釈基準」でこれに該当する箇所は、

「①筐体（他から内部が見通せるもの）の中に実物に類似する運転席や操縦席が設けられていて「ドライブゲーム」、「飛行機操縦ゲーム」その他これに類するゲームを行わせるゲーム、②（…）については、当面賭博、少年のたまり場等の問題が生じないかどうかを見守ることとし、施行に当たっては、規制の対象としない扱いとする」

となっており、この「解釈基準」自体に変更はなく、今回「解釈基準」の取扱いについて通達が行なわれたことになる。

業界からの陳情については、いわゆるシミュレーションゲーム機でプレイヤーを覆う「屋根」部分のないもの（オートバイタイプなど）については、コックピット型とみなされず、風営対象機種となるなど解釈上の疑問があり、AOUは昨年五月十二日付の「要望書」の中で、またJAMMAは九月十六日付の「陳情」で、屋根または「筐体」のないドライブゲーム機などを風営対象外と明文化するよう、それぞれ求めていた。警察庁・保安課では今回の通達内容をそれぞれ関係業者団体に伝えた。

今回の通達内容の趣旨は、模擬操縦をテーマとし実物に類似した運転席や操縦席が設けられているドライブゲーム機などについては、プレイヤーを覆う屋根部分がなくともコックピット型と同様のシミュレーションゲーム機と認め、風営対象外であることを明らかにするもの——と考えることができる。各府県警での解釈が異なるのを避けるための通達なので、通達が対象とする機種についてこれ以上の解説は必要ない、とされている。

なお今回の通達で示されている「理由」のうち「賭博等の問題が生じていない」ものは、シミュレーションゲーム機だけでなく、ほとんど大部分のAMゲーム機について言えることから、それぞれの機種と「賭博等の問題」の関連性の有無を明らかにすることが、AM業界および警察庁にとっての大きな課題になったと言うことができる。これは五十九年の法改正に際して衆参両院で行なわれた付帯決議のうち「ゲーム機の規制の在り方について引続き検討すること」とあるのと密接に関わる点だと考えられている。

これまで新風営法で規制対象となってきたが、今後は規制対象とならない扱いとなる典型的な例（セガ社「ハングオン」）

大阪AMOP協・理事会
総会議案を検討
大阪ショー開催は継続審議

大阪府アミューズメントオペレーター協会（梅原靖三会長、OAO）では十二月十四日、大阪・千日前の「豊川」で第二十六回理事会を開き、第五回定時総会（二月中旬の予定）に提出する議案などを検討した。

まず定時総会の開催要領については、会長と総務委員会に一任することが了承された。総会議案のうち、六十三年度事業報告、収支決算案、六十四年度予算案については具体案が提出されており、異議なく承認された。事業計画案は追って提出されることが了承された。任期満了に伴う役員改選については、全員再任をめざすことが了承された。

委員会報告としては、総務委員会が「初会」について、青少年委員会が三支部での補導員懇談会について、組織委員会が府警・保安一課による「健全営業文」などを会員に配付したことについて、それぞれ報告した。

前回の理事会から継続課題となっている「大阪AMショー」（仮称）計画については、高嶋由之組織委員長が計画実施の賛否を問う形となったが、「基本的には賛成だが、総会に諮るべき重要案件なので慎重に審議すべきだ」との意見が強く、前向きに検討することは了承されたものの、改めて理事会で審議することになった。この催しの企画案は組織委員会から派生したとされる「運営委員会」がまとめたとされており、それによると六月三十日から三日間、インテックス大阪の一号館で開催し、展示会とイベントを兼ねたものにするとなっている。

この理事会終了後は、宴席となり忘年会が開かれた。

自販機用プリペイドカードで
最大の「ジャマ」
OP協会中心に新会社設立へ

自動販売機のオペレーターを中心とした日本自動販売協会（事務局東京、広瀬篁治会長）ではこのほど、会員会社が共同出資し自販機用プリペイドカード発行の新会社を、今年春をめどに設立する方針であることを明らかにした。

これは同協会主催で十一月二十八日に開催した「全国自動販売オペレーター大会」で、その構想を決定し、同日記者会見を開いて発表したもの。

同協会会員が運営するすべての自販機に共通して使用できるプリペイドカードを発行しようという趣旨で、新会社の名称は「ジャマ・カード㈱」（仮称）。資本金は十億円で、すでに会員百六十社が出資する意向を示しており、今後さらに各金融機関や商社、情報通信企業などにも参加を呼びかけていくことになっている。なお新会社の本社は東京に設置し、代表者は未定。事業の開始は、来年の夏頃を予定している。

同協会の会員が保有する自販機は、全国で約二百万台となっている。現在、自販機の普及台数は全国で約五百十万台であることから、同新会社が設立され事業を始めれば、全国に設置の自販機のうち約四割が、共通のプリペイドカードで利用できるようになる。

このプリペイドカードによる使用分は、新会社が独自の決済センターで精算した後、利用された自販機を所有している各会員会社の銀行口座に振り込んで決済する、というシステムを採ることになっている。

現在、自販機のプリペイドカードを発行しているのは、日本カードシステム（本社東京、岡田愛己社長）、日本カード（本社大阪、秋山富一社長）などがあり、それぞれ独自のシステムで実施しているが、同協会による新会社が事業を始めると自販機業界のカードシステムでは最大規模のものとなる。今後、各カード発行会社の自社カードが使える自販機の設置について、競争が激しくなるものと見られている。

山梨AMOP協・通常総会
役員全員が再任
地域ごとの話合いに重点

山梨県アミューズメントオペレーター協会（事務局甲府市、畑晴夫会長、会員六社）では十二月十六日、石和温泉のホテルみわにて昭和六十三年度通常総会を開催、全役員を再選した。

総会には会員五社が出席、まず任期満了による役員改選について全員再任することが承認された。役員は会長以下五名で、ほぼ全員が役員となっている。六十三年度事業報告および六十四年度事業計画についても、異議なく承認された。

事業計画では、とくに小・中学校の担当者との協議を重ね、地域レベルでの青少年健全育成に積極的に協力していくことを、筆頭に掲げている。また会員の親睦を兼ねた初の研修旅行を六月ごろ実施するほか、従来の活動を継続する——となっている。

総会では以上のほか、消費税がプレイ料金に課税される場合の対応策について意見交換が行なわれた。総会終了後は忘年会が行なわれた。

特許・実用新案 出願公告・公開
（12月21日～1月12日）

特許庁に出願された特許および実用新案の公告ないし公開の最新分で、AM業界関連のものは次のとおり。記事内容は、公告／公開の日付、発明／考案の名称、出願人、公告／公開番号、出願番号の順に掲載。なお(請)は審査請求のあったものを示している。具体的な内容については、各地の発明協会などにお問合わせ下さい。

特許出願公開

十二月二十二日＝「ピンボールゲームマシンのプレイフィーチャ」、ウイリアムズ・エレクトロニクス・ゲームス社、63－315081、63－37322。

十二月二十六日＝「ゲーム機のソフト供給システム」、大日本印刷㈱（東京）、63－317179、62－155044。

十二月二十七日＝「テレビゲーム装置」、㈱ハドソン（北海道）、63－318979～82、62－155332～5。

一月六日＝「スロットマシン」、㈱ユニバーサル（栃木）、64－2680、62－157771。

一月十二日＝「ディスプレイ付きゲーム機の入力装置」、㈱タカラ（東京）、64－8991、62－163096。同、64－8992、62－163097。

実用新案出願公開

十二月二十六日＝「ビリヤード台」、テクモ㈱（東京）、63－201568、62－94373。「スクリーン投影画面を利用した操縦操作機構を有する乗物玩具」、コンピ㈱（東京）、63－201574(請)、62－93020。「スプリングの弾発力を利用した玩具」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、63－201577、62－92864。「ゲーム機筐体における照明装置」、テクモ㈱（東京）、63－201582、62－94374。「人形の関節構造」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、63－201586、62－93787。

一月六日＝「クレーンゲーム機」、㈱ユニバーサル（栃木）、64－992、62－97179。「銃玩具」、㈱ナムコ（東京）、64－9955、62－95566。

一月十一日＝「遊戯機」、クロムプトン・マシン社（イギリス）、64－3690(請)、62－95256。「スロットマシン」、㈱西原商会（大分）、64－3691、62－999080。

ゲーム音楽で演奏会

ナムコの年末チャリティー・イベント定着

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）では十二月十一日、同社ゲーム音楽を生演奏で聞かせるコンサートを中心としたイベント「ナムコ・チャリティー・クリスマスパーティー」を、東京・九段の九段会館で開催した。

これは同社TVゲームファンへのサービスと、交通遺児や身障児へのチャリティーを目的として、昨年初めて開催され好評となったため、毎年恒例化することになったもの。二回目となった今回のイベントには十代、二十代のヤングを中心に千三百二十人が参加し、午後四時から三時間半にわたって楽しんだ。

同イベントは、同社提供のラジオ番組「ラジオはアメリカン」（TBS）でなじみの斉藤洋美、鶴間政行両者の司会で進められ、「ローリングサンダー」「未来忍者」などのゲーム音楽で開会。映画「未来忍者」のデモンストレーション、同社スタッフも協力してのクイズ、同社インフォメーションコーナー、チャリティーオークションと続き、最後にメインコンサートに移った。ここでは「メタルホーク」「スプラッターハウス」など最新の業務用TVゲーム音楽から、家庭用TVゲーム音楽まで約十曲が、生演奏に斉藤洋美による歌も交えて披露された。

なお当日参加者からの寄付金は五十二万円に達し、これは「TBSカンガルー募金」を通じて、昨年と同様に交通遺児や障害児に寄付されることになっている。

セガ社とポニーキャニオン共同で

プロバンド結成

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）では、㈱ポニーキャニオン（本社東京、伊地知彬社長）と共同でゲームミュージックバンド「SSTバンド」を昨年夏に結成し、ゲーム音楽アルバムを二作発表しているが、二月九日コンサートを開き、同バンドを正式にプロのバンドとしてデビューさせることになった。

同バンドはセガ社のゲーム音楽スタッフ二人とプロの若手キーボード奏者（三、四人）で構成され、セガ社ゲーム音楽の作曲、オーディオビジュアル・ソフトの制作、コンサートおよびアーティスト活動を行ないながら、新しいタイプのミュージックを提唱していく、としている。そして初のコンサート「メガドライブ・スパークリング89」が、二月九日東京・新宿の厚生年金大ホールを皮切りに、十一日名古屋、十二日大阪で開催され、これには全国のTVゲームファン約四千名が招待されることになっている。

なおセガ社では今後、ポニーキャニオンとタイアップし、家庭用TVゲーム機「メガドライブ」とそのゲーム音楽のPRを複合的に展開し、その中心に同バンドを組込んでいくとしている。

「アンパンマン」採用の玩具

幼児向けに展開

セガ社、ぬいぐるみシリーズも

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）では、幼児に人気のキャラクターを採用した玩具「アンパンマンにこにこドライブ」と「アンパンマンぬいぐるみシリーズ」（四種）を、十一月三十日発売した。

「にこにこドライブ」は車に六種類のキャラクター人形を乗せたもので、運転席の人形を入れ替えると、走行パターンが（六通りに）変化するのが特徴。単三乾電池二本使用。価格は三千八百円。ぬいぐるみは四種類のキャラクターを採用したもの。高さ二十五㌢（Sサイズ）で価格は各千八百円。春にはM、Lサイズも発売となる。

「アンパンマン」はロングセラーの絵本シリーズで、現在日本テレビ系でアニメ放映されているほか、幼児向け雑誌にも連載されているもの。なおセガ社では、幼児向け商品のメインとして、同キャラクターを採用したものを今後、順次発売していくとしている。

アンパンマンぬいぐるみ

アンパンマンにこにこドライブ

コンステラ・ジャパンが11月末倒産

民間の信用調査機関の調べによると、卓上型クイズ機「クイズボックス」を販売していた㈱コンステラジャパン（東京都中央区、本山政吉社長）が東京相互（八重洲）で二回目の不渡りを出し、十一月三十日に銀行取引停止となった。倒産原因は欠陥商品の返品、負債総額は約一億五千万円とされている。

なお同じ経営者の㈱エヌ・ジー・エムも破たんしたとのこと。

恒例の第4回、OP協会

大阪と兵庫の「初会」

250名参加し、年明け初の業界の催しに

大阪協・梅原靖三会長

兵庫協・河合久雄会長

大阪府アミューズメントマシン・オペレーター協会（事務局大阪、梅原靖三会長、OAO）と兵庫県アミューズメントマシン・オペレーター協会（事務局神戸市、河合久雄会長、HAO）の二協会共催による「初会」が一月六日、大阪・豊崎の東洋ホテルで開かれ、二協会会員ら約二百五十人が参加した。

これまで近畿では京都府と滋賀県の二協会も含めた四協会共催「互礼会」が、恒例の新年行事として行なわれてきたが、今回は京都と滋賀が独自に開くことになったため、大阪と兵庫の二協会で行なわれたもの。なお今回は天皇ご病気により自粛する意味で、会の名称も「初会」とし、恒例のビンゴゲームも行なわれなかった。

セガ社関西支店の外屋俊則氏の司会により進められ、まずOAOの梅原会長（AOU会長）が挨拶に立ち「年が明け、当業界は順調なスタートが切れたと思う。今年の目標としては、OAOおよびHAOの会員になっていないゲームセンターの方々を、今年中に全部私どもの協会員になっていただこうと考えている。本日はこの目標の達成に向けて、力を合わせていくことを確認し合いたい。そして来年のこの会合はもっと広い会場を使い、大阪府と兵庫県の全ゲーム場業者が一堂に会する場にしたい」と述べた。

この後、来ひんとしてOAO顧問の六氏、大阪府企画部青少年対策課の木元達也課長、JAMMAの日南香専務からそれぞれ挨拶があった。

まず橋爪省二府会議員（公明）は「昨年は政治家にとって苦難の年だったが、本年は昨年のいろいろな問題にピリオドが打てるよう頑張りたい。今年は巳年で、蛇は一皮むけば成長すると言われるが、皆様の事業も成長し発展することを祈る」と語り、田島尚治府会議員（自民）は「大阪の経済活動は花博、関西国際空港など好材料があり先行きは明るい。本年は努力次第では悪い年ではない。皆様の業界もいろいろ問題を抱えているようだが、力強く踏み出してほしい」と挨拶。

また加賀谷忠男府会議員（公明）は「現実的な施策の中で、青少年の夢に応えるものが少ないが、皆様方がそれに応え頑張っていることは、自信を持ってよい。蛇が自らの力で脱皮するように、皆様方も自らの力で新天地を見出し、一歩一歩切り開いていく年であるよう願う」と語った。

大阪府の木元課長は、大阪府では青少年の健全な育成にとくに力を入れていることを強調し、AM業界でも積極的に取り組んでいることに対して高く評価した。

続いてJAMMAの日南専務が挨拶に立ち「日本経済はこれまで、内需拡大政策と公共投資促進により成長を続けてきた。内需拡大は米国の赤字を埋めるためのもので、米国が倒れると日本も倒れるため、これは必要不可欠な政策で今後も続けないと世界平和はない。従って当AM産業は、この内需拡大の波の最先端に乗っていこう」と呼びかけ、同氏の乾杯の音頭により宴に入った。

宴半ばにOAO顧問三氏から挨拶があった。矢追秀彦衆議院議員は「新しい時代の新しい情報産業のクリエイターである皆様方の業界の大発展を祈る」とし、中山正輝衆議院議員（自民）は「いかに人生を楽しくし、人の能力を活発化させるかというのが皆様の業界」と語った。また八木ひろし府会議員（自民）からも挨拶があった。

HAOの河合久雄会長が中締めに立ったが「自粛ムードの中で差し障りがある」と述べ、拍手をもって中締めの代わりとした。そして同会長は、「新風営法、消費税とオペレーターにとって厳しい大きな波が来るが、一方で週休二日制などにより余暇時代を迎えることで、私どものゲーム場業界はやり方次第でなお発展の余地があると思う」と語った。

JAMMAの日南専務

大阪府青少年対策課の木元課長

大阪府議・橋爪省二氏

下の写真は大阪、兵庫両協会による「初会」（1月6日）のようす

JOU真鍋理事長辞任

松本氏が暫定理事長に

年間の優良マシンは選定

松本昭夫氏

日本娯楽機械オペレーター㈿（事務局東京、JOU）は十二月七日、熱海のホテルニューアカオで理事会および例会を開き、真鍋勝紀理事長の辞任に伴い、通常総会（二月）まで暫定的に松本昭夫理事（㈲タイガーレジャー）が理事長に就任することになった。

真鍋氏の理事長辞任は健康上の理由によるもの。松本氏の理事長就任は、理事会で「推挙し」、例会で承認された。松本理事長は、従来からの経済事業は新たに設ける事業部で行なうなどの方針を打ち出しており、注目される。

例会では、恒例の「年間優良マシン」の選定が行なわれ、今回は次のとおりとなった。

最優秀機＝「オペレーションウルフ」（タイトー）。優秀機＝「ワールドスタジアム」、「ファイナルラップ」（ナムコ）、「上海」（サン電子）、「パーフェクトボウル」（トーゴ）。

特別賞＝「ギャラクシーフォース」（セガ社）、「ブロックシュート」（タスコ）。

互礼会など中止

大レ協は予定どおり互礼会開催

OAO／HAO二協会共催「初会」の翌七日、昭和天皇が崩御されたことにより、同日以後に予定されていた多くの新年会が中止となった。その主なものは次のとおり。

京都府／滋賀県二協会共催「新年互礼会」（一月十一日）、JAMMA／JAPEA／AOU三協会共催「AM産業界名刺交換会」（十二日）、セガ社関係のS&Gクラブ／SG懇話会共催「新春講演会」（同）。

なお大阪レジャー機器㈿（田中熊雄理事長）は一月十七日、予定どおり例会およびメーカーを招いての新年互礼会を開いた（次号で報じる予定）。

アイレムのゲーム音楽

GSMアイレム

ミニアルバムもアルファから

サイトロンレーベルのGSM（ゲーム・サウンド・ミュージック）シリーズで、アイレム販売㈱（本社大阪、高嶋由之社長）のゲーム音楽アルバムが一月二十一日、ポニーキャニオンから発売される。

これはGSMシリーズとしては初のアイレムTVゲーム音楽集となるもので、タイトル名は「イメージファイト・GSMアイレム1」。収録曲は「最後の忍道」、「ビジランテ」、「イメージファイト」の全曲と、「アール・タイプ」など同社TVゲーム音楽のアレンジ版メドレー。

CDはピクチャー（絵入り）で二千八百円。CT（テープ）は二千五百円。楽譜と解説書付き。

一方、CDミニアルバム化を進めているアルファレコードのGMOシリーズでは、一月二十五日にアイレム販売の「イメージファイト」が発売となる。同ゲームの最初から最後までの十八曲を収録したもので、CDミニ、CTともに千五百円。

これはGMOのミニアルバムシリーズとしては十二月二十日発売の「ビジランテ」、「最後の忍道」に続くもの。

「イメージファイト・GSMアイレム1」

CDミニの「イメージファイト」

ナムコの音楽集

アポロン「ドラゴンスピリット」

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）のTVゲーム音楽集、「ドラゴンスピリット―エモーショナル・サウンド・オブ・ナムコット」がアポロン音楽工業から、二月五日に発売されることになった。アポロン・レーベルによるナムコのゲーム音楽はこれが初めてとなる。

収録曲はPCエンジン用ゲームソフトの「ドラゴンスピリット」、「妖怪道中記」、「ギャラガ88」の各曲と、各ゲームの効果音のコレクション。とくにCDでは効果音のピックアップが容易なので、これまでにない楽しみかたができるのが特徴となっている。LPはなく、CDが三千円。CT二千五百円。解説、楽譜などが付いている。

アポロンのCD「ドラゴンスピリット」

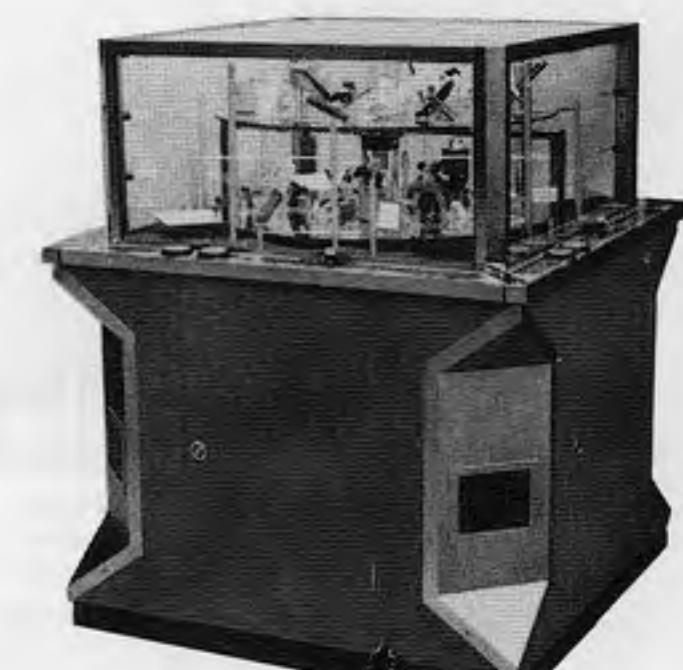
テンゲン社発足

アタリゲームズ社の子会社として

米国アタリゲームズ社（中島英行社長）の日本での子会社として、㈱テンゲン（松永一夫社長）が昨年設立され、九月より営業を開始していることが明らかになった。

テンゲンの主な業務内容は家庭用および業務用TVゲームソフトの開発と、同社およびアタリゲームズ社のTVゲームの日本での許諾業務。米国のテンゲン社（中島英行社長）とは姉妹会社の関係になる。

松永氏は㈱ナムコで知的所有権室長、取締役開発担当代理を勤め、昨年春退職していた。新会社の名称は、当初「テンゲンジャパン」と伝えられていた。

㈱テンゲン＝東京都千代田区岩本町二丁目十九の五、藤井第二ビル、☎五六八七―二四二二、松永一夫社長。

タイに現地法人を設立

日邦産業

日邦産業㈱（本社大阪、岡屋裕造社長）ではこのほど、タイのバンコック市内に一〇〇%子会社として「ニッポー・メカトロニクス・パーツ（タイランド）社」を設立、現地工場で十一月一日から稼動開始したことを明らかにした。同工場では、主に電子機器部品を製造していく。

同社の主な業務内容は電子機器部品の製造で、小型乗物機の製造も行なっている。同社はこれまで海外拠点として、オーストラリアにメルボルン駐在所、台湾に台北支店を設けてきている。

論潮

公表が優先

インサイダー取引きが日本では日常茶飯事だと評されていることから、政府はインサイダー取引きの規制を行なうとして、このため昨年五月に成立した改正証券取引法に基づき、基準を定めるとしている。しかしこのアプローチの方法は、情報公開の原則から遠のくばかりで問題である。

インサイダー取引き規制については、米国が最も進んでおり、一九〇九年の判例以来すっかり定着している。米国では公開された会社の株式の取引きに際して、取引きに重要な影響を及ぼす特別の事実は、あらかじめ知らせなければならないという原則に基づいている。そして会社役員らがこうした特別の事実の開示が必要なのに開示せず、あるいは特別な立場により知り得た情報をもとに、自分が持つ株式を有利に売ったり、他人から有利に購入したりして利益をあげたりすること――これが「インサイダー取引き」として処罰の対象になっていることがらである（東京銀行法務室編、「アメリカ商事法入門」、日本経済新聞社を参照）。

従って、米国証券取引法は、「重要事実」についての虚偽の報告の禁止や、正しい報告をするために必要な「重要な事実」の不開示の禁止などに重点が置かれている、と解される。ところが日本の改正証券取引法では、「重要事実」の公表後でなければ会社関係者が株式取引きできないとした上で、「重要事実」の公表方法で悩んでいる。その結果「重要事実」は、「複数の報道機関に伝達してから十二時間後」に効果を認める、など検討している。しかしこうした規制により「重要事実」の公表はさらに差し控えられると予測されているからどうしようもない。それこそ本末転倒と言わねばならないからである。

インサイダー取引きは広い意味での詐欺であり、当然ながら摘発を受けるべきものである。しかし摘発はしない、情報公開はできるだけ少なく――というのではますます不公正取引きを横行させるだけではないのだろうか。

事務所移転

㈱ユニカ＝東京都台東区北上野一の八の六、東京合金ビル、☎八四四四―二七七七、笹岡信雄社長。

㈱日本システム＝東京都武蔵野市吉祥寺東町一の二の三、ボヌールビル、☎（〇四二二）二一―三二〇一、村上栄司社長。

㈲サン・エンタープライズ＝神奈川県小田原市西酒匂二の四の一、☎（〇四六五）四七―五一一五、菊田紀六社長。

㈱日本商事＝大阪市城東区諏訪四の九の二十（さらに二月から諏訪四の七の六）、☎九六二―七七二一、小川義雄社長。

大阪市のうち大淀区は北区に合区、東区と南区が中央区に合区（一部町名変更を含む）することになった。二月十三日から主な該当分は次号で掲載。

SC遊園協会によるアンケート調査の結果

SCプレイランドにおける「子ども客との応対の状況」

88年10月実施、会員営業所843ヵ所から回答

日本SC遊園協会（事務局東京、内田博会長、NSA）では、ショッピングセンター（SC）内のゲーム場「SCプレイランド」における「子ども客との応対の状況に関する調査」を、昨年十月に実施し、その集計結果を十一月八日の例会および研修会（本紙第345号で詳報）で発表した。これは管理者側の主観で答える内容のものが多いが、ロケ現場での大まかな状況や傾向性を知る上でのひとつの参考ともなるもの。結果は次のとおり。

この調査は、同協会の全会員六十八社の運営するSCロケ千八百六十一ヵ所に対しアンケート用紙を送付する形で実施されたもので、八百四十三ヵ所から回答が返送された（回収率四五%）。

質問は「子ども客の状況」「補導状況」「施設、環境、営業ソフト」「研修会の機会」と大きく四つの項目について問うもので、各項目ごとにいくつかの質問と回答（選択）欄を設けている（全部で二十九問、そのうち二問は意見を記入）。集計結果の主な内容は次のとおり**（全結果は次ページ左上に掲載）**。

子ども客の状況 年齢層、問題児

SCロケの来場者については、やはり中学生以下の子どもが大部分**（左図参照）**で、友だちや父兄と一緒に来る子が過半数を占めている。「来場の多いのは次の年齢層のどれですか」という質問で、小学生と答えた者は三四%で最も多く、次いで中学生が二九%、小学生以下二七%となっている。また友だちと一緒に来る子どもが「多い」あるいは「大変多い」と答えたのが全体の九割、同様に保護者同伴の場合は七六%をそれぞれ占める。ただしこれは実際の来場者数の割合ではなく、そのように見ている管理者の数の割合を示しているもの（来場者に関する答えは、他も同じ）。

子どもがゲームに使うお金は、一回の来場でどのくらいか、については**（左下の図参照）**、「百円以下」から百円区切りで「五百円以上」まで五段階で見ると、二百円以上三百円以下と答えたのが最も多く四二%。百円以下というのはほとんどいない。五百円以上は八%。大半は二百円から五百円までとなっているが、高額紙幣（五千円、一万円札）の両替を求めてくる小学校低学年以下の子どももいる。その回答によると、高額紙幣を持参する子どもが一ヵ月に十人までというロケが、全体の二二%あり、三十人以下が二%、そして一%とわずかだが三十人以上というロケもある。

そこで問題のありそうな子どもの来場について質問している。「タバコを吸う子ども」あるいは「子ども同士のたかり、おどし、けんかなど」をロケ内で見たことがあると答えた者はいずれも二八%いる。また「学校をさぼって遊びに来ている子ども」については二五%となっている。ロケ四ヵ所に最低一ヵ所は問題児が来る場合があるという結果になっている。

「家出した子どもを見つけたことがありますか」という質問には、九六%が「ない」と回答。

指導姿勢と対応 補導員との関係

そのような子どもを見つけた時の対応については、「指導して帰らせる」は四八%、次いで「SCの責任者に相談する」が三一%。そして保護者、学校、警察、補導センターへ連絡する者はいずれも数%と少ない。

その指導の仕方は、「強い態度」で行なう者が四人に一人で、過半数が子どもに気を遣いながらの柔軟な姿勢で対応している。そして注意や指導をした子どもは「その後どうなりましたか」という質問に対して、「打ち解けるようになった」と答えた者が五一%で、半数は注意や指導の効果があったと答えているが、あと半数は効果がなかったとしている。これは指導の仕方にもよると思われるが、「それから来なくなった」が四二%、再びロケには来るが「少しも改善されなかった」とする者が数%という結果になっている**（次ページ右下の図参照）**。

そこで管理者として、「あなたは自信をもって子どもに指導をしていますか」という質問を設けている。この回答内容を見ると、「子どもが好きだから苦にならない」が五〇%、「能力が不十分なので自己啓発に努めている」が三八%、「自分にはその天分がありそうだ」が五%で、ほとんどが前向きの対応姿勢を示している。逆に「こういう指導はやりたくない」と答えた管理者（約七%）がいるのも事実だ。

なお補導関係者の来場については、「頻繁に来る」が一五%、「時々来る」が七一%あり、ほとんどの店が巡回の対象となっているようだ。その補導関係者の内訳は、PTAと学校関係者が（それぞれ三割）約六五%を占め、あとは補導センター職員と警察関係者が来場。管理者と補導員の関係については「特に問題はない」が一番多く五六%、「良い関係」が二七%。SCロケでは両者のトラブルはあまりないと言えそうだが、「挨拶もしない補導員がいる」と答えた者が一七%いる。

明るいロケ作り サービス、清掃

「あなたの営業所は子どもたちの〝たまり場〟になっていますか」という質問があり、この回答では「そうは思いません」が九八%で当然の結果が出ているが、二%は「そういう傾向はある」としており**（次ページ下図参照）**改善が望まれる。

ではSCロケはどういう雰囲気になっているのか。これを備え付けの施設やサービス面から質問している。休息のためのベンチなどを設けているロケは約八割と多いが、その他の樹木や花壇、子どもの遊具（滑り台、ブランコ、ジャングルジムなど）、また情報を伝える掲示板やTVモニターなど、明るいイメージを作り出すようなものについては、過半数のロケが備えていない。なお灰皿とくず入れは大半のロケで備えられている。

清掃については九割が「くずや汚れを見つけたらすぐに拾ったりふき取ったりする」とし、あとは「始業時に清掃するだけ」と答えている。

子どもを残して親が買い物に行った場合、その子どもを見守り世話をするというのが四割、あと六割はそういうことはしていない。

なお青少年育成に関する研修や講座を受けたことがある、と回答したのは二四%となっている。

現場からの意見 ロケが託児所に

子どもへの対応姿勢について、さまざまな意見が出されている。

その中で最も多いのが、子どもを置いて親がどこかへ行ってしまい、ロケが託児所のようになっているケース。その場合、店員に声をかけず、子どもにお金を持たせないで行ってしまうと、その子は機械を乱暴に叩いたり悪いことをする場合が多いようだ。また親の荷物を預かったり、菓子類を与えたり、ゲームプレイのサービスなどをしているケースや、幼児の場合はトイレ、ミルクのお湯などまで面倒を見ているという管理者もいる。

逆に、「事故のあった場合、責任問題になるので、置き去りにされた子どもへのサービスはしていない」「それは大変迷惑なことだ」という意見もあるが、そういう管理者でもロケ内での安全維持のため、置き去りにされた子どもにやむを得ず注意を払わねばならないとしている。

親が子どもを置いていった時、積極的に面倒を見るロケとそうでないロケとに意見が二分されているが、両者ともそういう親を批判的に見ている点では共通している。

来場の多い年齢層は？

高校生以上（10.2%）
小学生以下（26.8%）
中学生（29.1%）
小学生（33.9%）

1人平均どれぐらいお金を使いますか？

質問と回答

アンケートの集計結果は次のとおり。回答の末尾の数字は、有効回答数をパーセントで示したもの。なお質問の内容により複数回答のものもある。

①子ども客の状況について

●一人で遊びに来る子どもはいますか？
- 少ない 78.9
- 多い 19.6
- 大変多い 1.5

●友だちと一緒に遊びに来る子どもはいますか？
- 少ない 9.8
- 多い 71.8
- 大変多い 18.4

●父兄など保護者に連れられてくる子どもはいますか？
- 少ない 23.8
- 多い 52.0
- 大変多い 24.2

●来場の多いのは下記の年齢層のどれですか？
- 小学生以下 26.8
- 小学生 33.9
- 中学生 29.1
- 高校生以上 10.2

●一人平均どれぐらいお金を使いますか？（一回に）
- 百円以下 2.0
- 二百円以下 20.5
- 三百円以下 41.2
- 五百円以下 28.5
- 五百円以上 7.8

●五千円、一万円の高額紙幣の両替を求める小学校低学年以下の子どもはいますか？
- ほとんどいない 75.4
- 月平均十人以下 21.5
- 三十人以下 2.4
- 三十人以上 0.7

●タバコを吸う子どもを場内で見たことがありますか？
- ない 71.7
- ある 28.3

●子ども同士のたかり、おどし、けんか等不祥事を場内で見たことがありますか？
- ない 71.8
- ある 28.2

●家出した子どもを見つけたことがありますか？
- ない 96.1
- ある 3.9

●怠学して遊びに来ている子どもを見つけたことはありますか？
- ない 74.8
- ある 25.2

●下校時に遊びにくる子どもを見つけたことはありますか？
- ない 30.5
- ある 69.5

②補導状況について

●巡回する補導関係者はよく来ますか？
- 全く来ない 14.3
- ときどき来る 70.8
- 頻繁に来る 14.9

●これまで来場した補導関係者はどのグループですか？（複数回答）
- PTA 34.9
- 学校の先生 30.6
- 警察関係者 12.3
- 補導センター職員 22.2

●補導関係者との信頼関係はうまくいっていると思いますか？
- 補導関係者は来場しても挨拶もない 17.3
- よく話し合い良い関係ができている 26.9
- とくに問題はない 55.8

●子どもに注意するとき何に気をつけていますか？（複数回答）
- 子どもの気持ちを傷付けないように話する 45.7
- 子どものいけない行為を絶対にやめさせるよう強い態度で話す 25.0
- 話を受け入れてもらいやすいよう軽い口調で冗談を交えたりする 29.3

●問題のある子ども（子どもたち）を見つけたとき、どのように処置する方針ですか？（複数回答）
- 説諭してそのまま帰す 48.3
- 保護者に連絡する 12.1
- 学校に連絡する 3.6
- 警察に連絡する 3.3
- 補導センターに連絡する 1.9
- スーパー等店舗の責任者に相談する 30.8

●注意や指導をした子どもはその後どうなりましたか？（複数回答）
- それから来なくなった 41.5
- 打ち解けるようになった 51.0
- 少しも改善されなかった 7.5

●あなたの営業所は子どもたちの「たまり場」になっていますか？（「たまり場」とは少年が日常的にたむろし、喫煙・飲酒・不純異性交遊等の不良行為をくり返し行っている場所をいう）
- そうは思いません 97.6
- そういう傾向はある 2.4

●あなたは自信をもって子どもに指導をしていますか？
- 能力が不十分なので自己啓発に努めている 38.3
- 自分にはその天分がありそうだと考えている 5.0
- 子どもが好きだから苦にならない 49.9
- こういう指導はやりたくない 6.8

③施設・環境・営業ソフトについて

●腰掛け、ベンチなど休息のための用具を備えていますか？
- 備えていない 21.8
- 備えている 78.2

●花壇、樹木、芝生などの造園施設はありますか？
- ある 37.9
- ない 62.1

●子どものための運動や遊びの設備（ブランコ、スベリ台、ジャングルジム、サーキュレーションなど）を備えていますか？
- 備えていない 71.5
- 備えている 28.5

●場内の清掃、清潔を心がけていますか？
- 始業時に清掃するだけでそれほど汚れない 10.9
- くずや汚れを見つけたらすぐに拾ったりふきとったりする 89.1

●くず入れや大人喫煙者のための灰皿は備わっていますか？
- 灰皿は置いていない 39.7
- 備えているが多くはない 33.8
- 十分に備えてあり手入れもよくする 26.5

●親が買物をしている間子どもを見守ったり世話をするようなサービスを提供していますか？
- している 42.3
- していない 57.7

④研修の機会について

●これまでに青少年育成指導に関する研修を受けましたか？
- 受講したことがない 76.3
- 受講したことがある 23.7

注意や指導をした子のその後は？

少しも改善されていない（7.5%）
それ以後来なくなった（41.5%）
打ち解ける（51.0%）

あなたの営業所は子どもたちの「たまり場」になっていますか？

そういう傾向はある（2.4%）
そうは思いません（97.6%）

〔再録〕

ＴＶゲーム機ＰＣ基板統一規格

ビデオゲーム機基板の規格【ＪＡＭＭＡ規格】

（昭和60年11月26日制定、61年１月１日実施）

１．適用範囲

この規格は、電気用品取締法の技術規準を遵守し、一般ビデオゲーム機に使用する、メイン基板及びエッジコネクターの規準について規定する。

２．用語の意味

(1)　一般ビデオゲーム機

ＣＲＴモニターを使用した、コインオペレートの遊戯機械で、テーブル型、アップライト型等の一般的な形のもの。

(2)　メイン基板

ビデオゲーム機を構成している基板の中で、中心をなす基板。

(3)　エッジコネクター

メイン基板の内部と外部を、電気的に接続する時に用いるコネクターで、図１に示す形状を有するもの。

３．エッジコネクター

３．１　形状、寸法　　図１（メイン基板接触部）に適合すること。
３．２　端子ピッチ　　3.96㎜
３．３　端子数　　両面56極（片面28極）
３．４　端子の配列　　表１

４．メイン基板

４．１　形状　　形状は特に定めないが、３．に適合する接触部を設ける。ただし、接触部の板厚は1.6㎜とする。
４．２　寸法　　次の寸法を推奨する。
幅　　310㎜以下
長さ　380㎜以下
高さ　　70㎜以下
寸法の取り方は、図２による。
４．３　枚数　特に規定しない。
４．４　入出力信号
４．４．１　入出力信号の配列は、表１の通りとする。
４．４．２　信号の優先順位は、コインスイッチ１、コインカウンター１、コインロックアウト１を優先して使用する。
４．４．３　スイッチ入力に接続されるスイッチは、ノーマルオープン型でＯＮの時ＧＮＤと導通する。
４．４．４　コインカウンター及びコインロックアウトソレノイド駆動回路は、５Ｖ、12Ｖ双方について駆動が可能なこと。
４．４．５　ビデオ出力信号(RED,BLUE,GREEN,SYNC) は、図３の範囲内にあること。
４．５　基板上に実装する回路
オーディオアンプ回路
コインロックアウトソレノイド駆動回路
（実装できない場合は、エッジコネクター端子９、ＫをＧＮＤに接続しておくこと。）
クレジットコントロール回路

５．表示

本規格に適合するメイン基板、エッジコネクターには、ＪＡＭＭＡ規格マークを表示する。

５．１　表示方法　　エッジコネクターには表示シールを貼る。
メイン基板にはシルク印刷をする。
５．２　表示場所　　エッジコネクターは部品面１番端子付近。
メイン基板は部品面エッジコネクターの付近。
５．３　表示寸法及び色　　表示シールの大きさ、色については、図４の通りとする。
メイン基板については、図５の通りとする。

６．その他

６．１　画面の表示方向　　モニターに映し出される画像は、メイン基板上のディップスイッチで180°反転可能な機能を有することが望ましい。
６．２　コントロールパネル
６．２．１　位置　　図６
６．２．２　使用優先順位は、プッシュスイッチ１、プッシュスイッチ２、プッシュスイッチ３とする。
６．３　制定外　　本規格で制定していない事項については、電気用品取締法の技術規準を準用する。

表１　エッジコネクター端子の配列

半田面	端子番号		部品面
GND	A	1	GND
GND	B	2	GND
＋5V	C	3	＋5V
＋5V	D	4	＋5V
－5V	E	5	－5V
＋12V	F	6	＋12V
誤挿入防止キー	H	7	誤挿入防止キー
コインカウンター　2	J	8	コインカウンター　1
コインロックアウト2	K	9	コインロックアウト1
スピーカ　（－）	L	10	スピーカ　（＋）
オーディオ　（GND）	M	11	オーディオ　（＋）
ビデオ　GREEN	N	12	ビデオ　RED
ビデオ　SYNC	P	13	ビデオ　BLUE
サービス　スイッチ	R	14	ビデオ　GND
チルト　スイッチ	S	15	テスト　スイッチ
コイン　スイッチ　2	T	16	コイン　スイッチ　1
スタート　スイッチ　2	U	17	スタート　スイッチ　1
2Pコントロール1　UP	V	18	1Pコントロール1　UP
2Pコントロール2　DOWN	W	19	1Pコントロール2　DOWN
2Pコントロール3　LEFT	X	20	1Pコントロール3　LEFT
2Pコントロール4　RIGHT	Y	21	1Pコントロール4　RIGHT
2Pコントロール5　PUSH1	Z	22	1Pコントロール5　PUSH1
2Pコントロール6　PUSH2	a	23	1Pコントロール6　PUSH2
2Pコントロール7　PUSH3	b	24	1Pコントロール7　PUSH3
2Pコントロール8　スペア	c	25	1Pコントロール8　スペア
2Pコントロール9　スペア	d	26	1Pコントロール9　スペア
GND	e	27	GND
GND	f	28	GND

1Pコントロール8、9及び2Pコントロール8、9は入力とする。

図１　メイン基板接触部の寸法　単位(㎜)

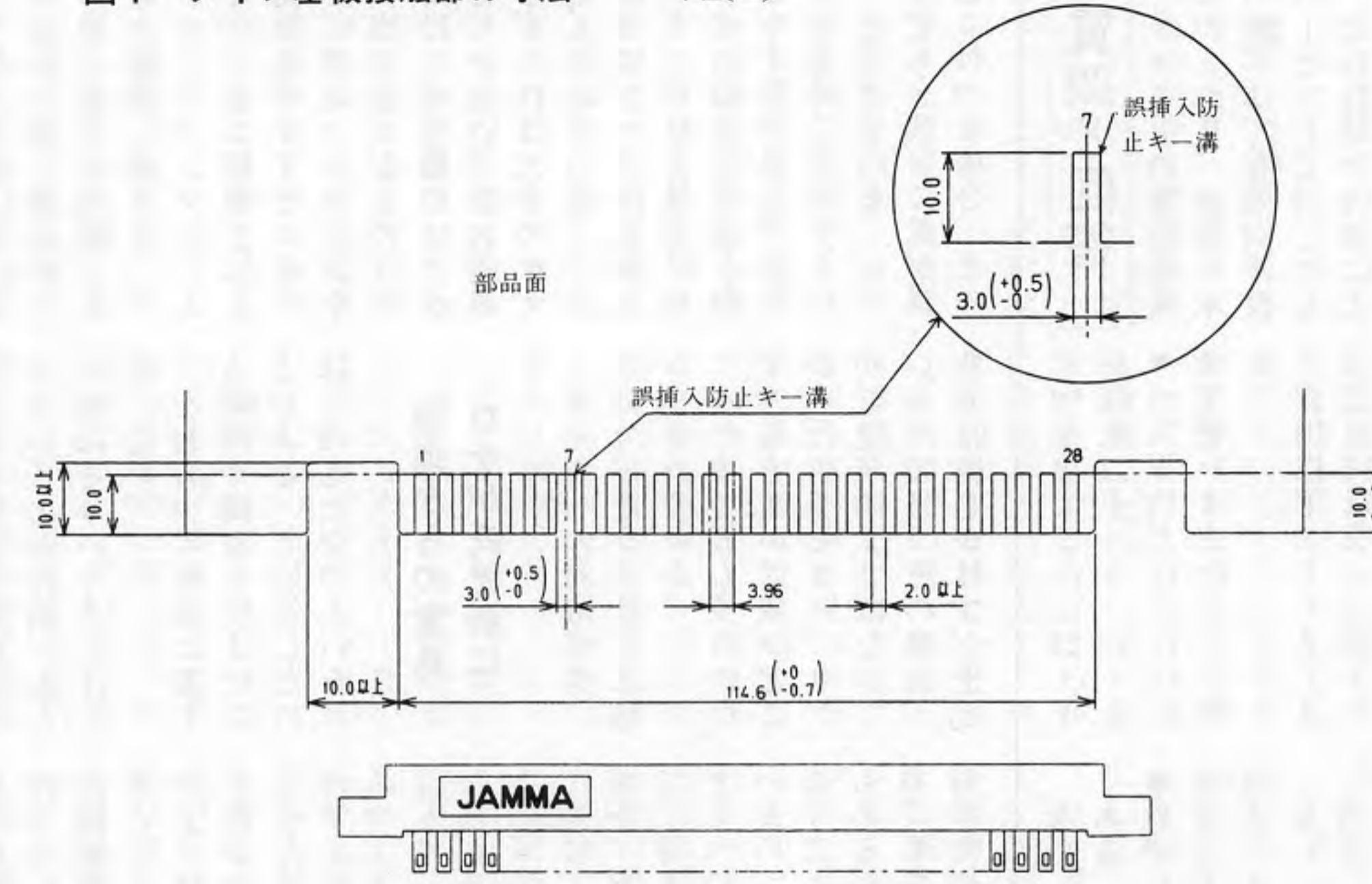



図２　メイン基板の寸法測定箇所

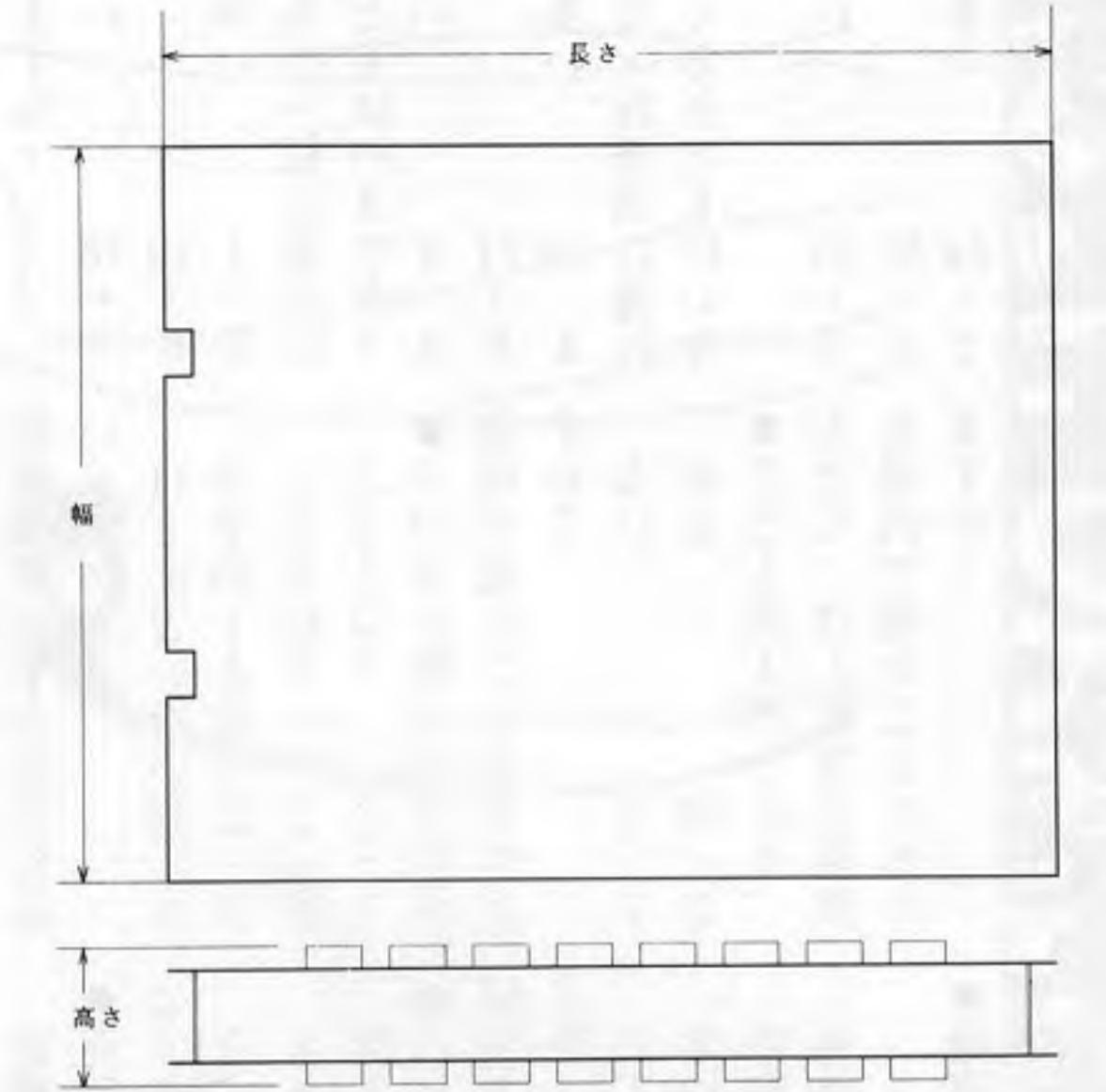



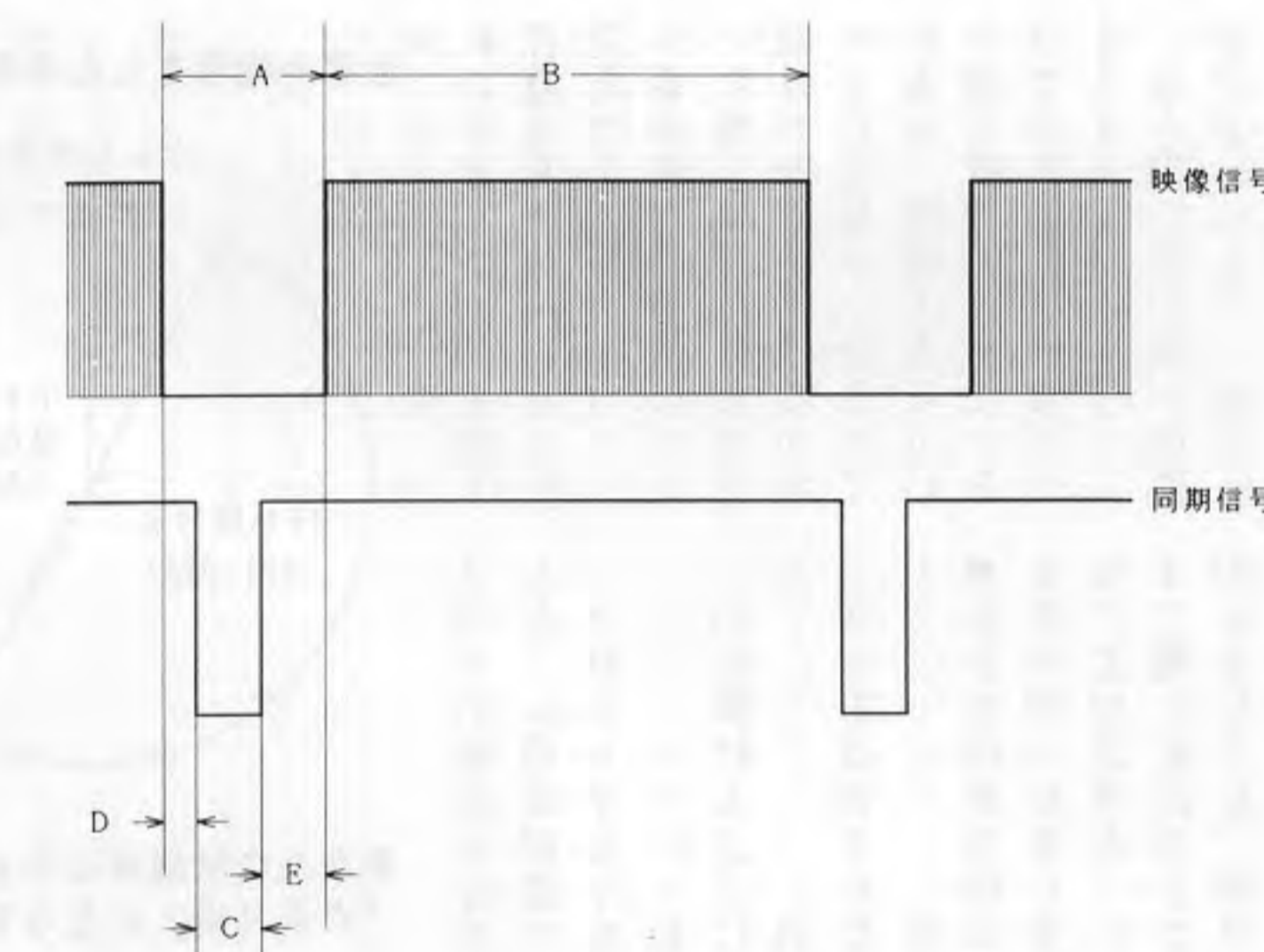
図３　ビデオ出力信号

同期信号	水平	垂直
同期周波数	15.7±0.5 KHz	60±5 Hz
A：B（ブランキング：表示期間）	1：2～1：3	1：4.8～1：7.5
C（同期パルス幅）	6.5±1.5 μs	400±200 μs
D：E（同期信号の位置）	1：1～1：3	1：1～1：3

図４　JAMMA表示シール

シールの色：銀つやけし
文字の色：赤

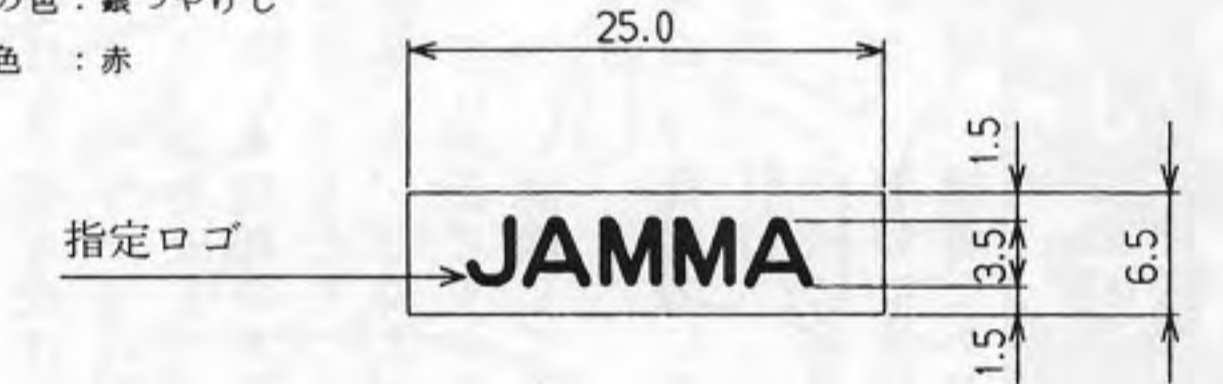
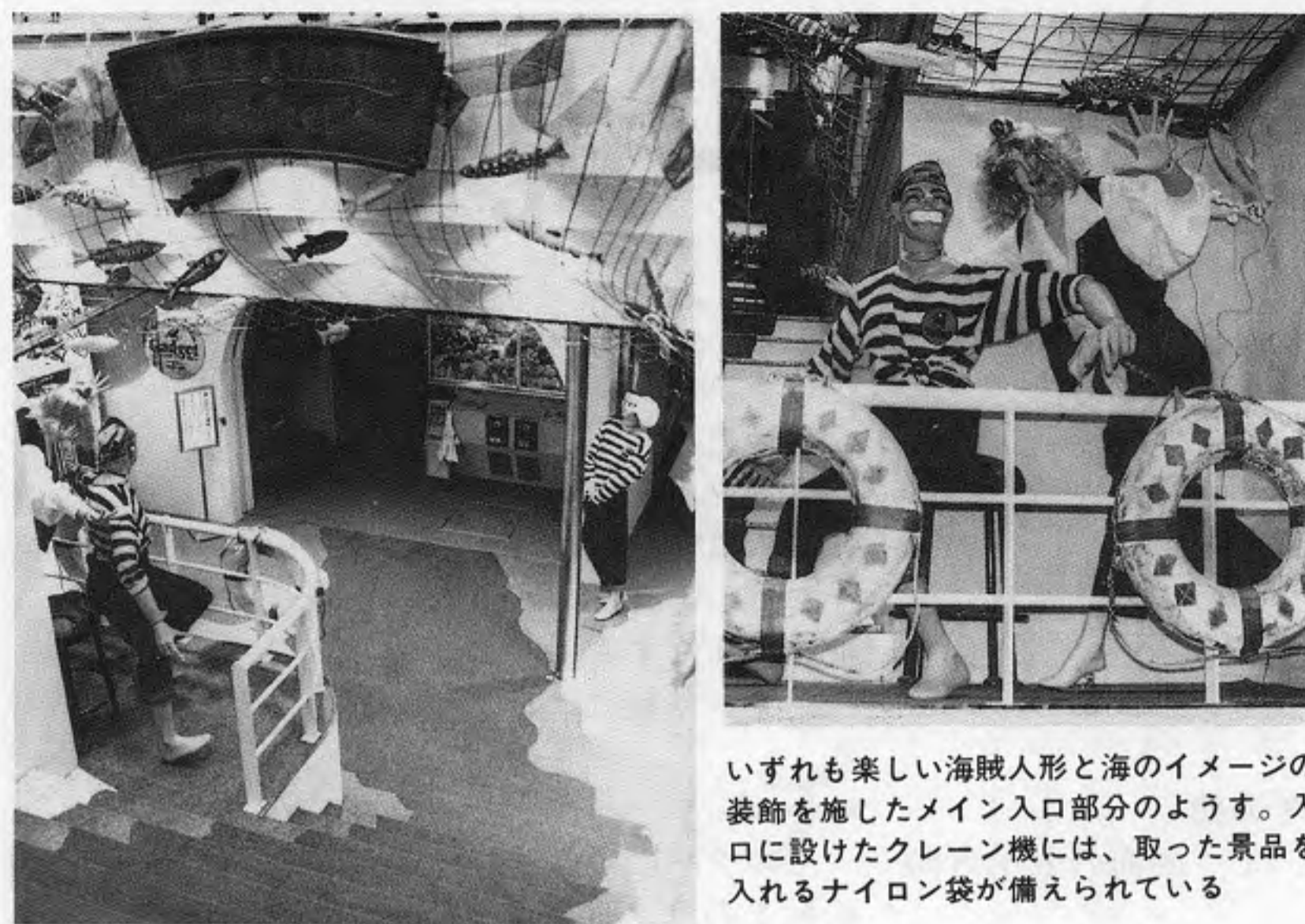



図５　JAMMAシルク印刷表示マーク

図６　プッシュスイッチの位置

Reno Gadget

海賊船をテーマに独自のシステムも

メダルゲーム場「ガジェット」アポロが新本社ビル地下で運営

いずれも楽しい海賊人形と海のイメージの装飾を施したメイン入口部分のようす。入口に設けたクレーン機には、取った景品を入れるナイロン袋が備えられている

大阪でゲーム場「リノ」チェーンを展開している㈱アポロ（本社大阪、段為菁社長）では十二月十五日、同社（光明グループ）本社ビルの地下二階に、"海賊"をテーマとしたメダルゲーム場「アメニティパーク・リノ・ガジェット」をオープンさせた。

同店は店名のとおり気の利いた新しい試みの装飾が随所になされ、徹底してテーマに沿った雰囲気づくりに工夫を凝らしていることが、最大の特徴。とくに十五世紀半ばにカリブ海に君臨した海賊"キャプテン・ブラッド"（略歴を店内に掲示）をメインに据え、プレイヤーを"ブラッドファミリー"の一員として迎える――という姿勢で、若い女性を中心とした同店スタッフが、シマのTシャツとジーンズの"海賊ルック"で応待する。

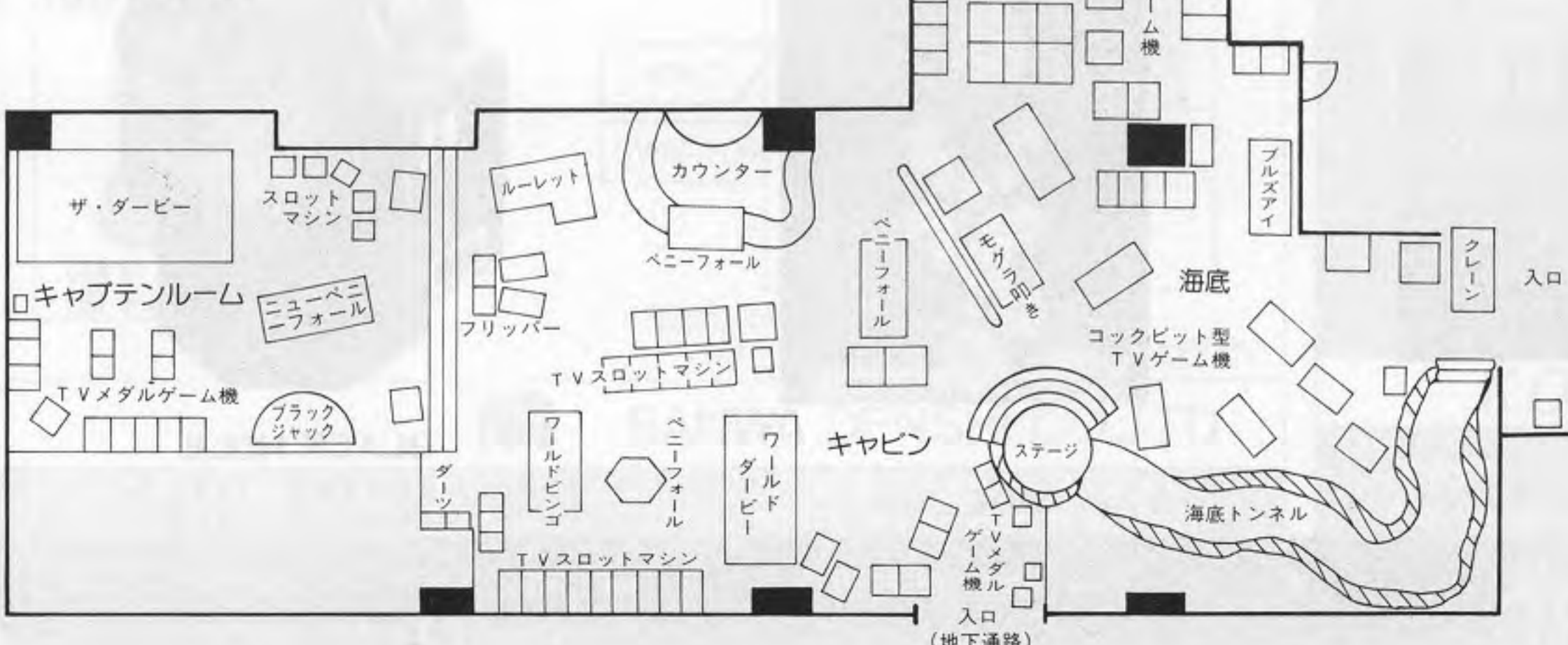
店内全体は海賊船をイメージし、"キャプテンルーム""キャビン""水夫室"、これに"海底トンネル"を設けた"海底"部分の四つのフロアで構成し、各フロアに合わせた装飾、照明や配色が施されている。そして客が入場すると店内放送で、各フロアの構成や特徴、設置機種やそのメーカー名まで詳しく説明する。

もう一つの大きな特徴は、独自の「ガジェットシステム」。これはメダル五十枚を大型のメダル一枚と交換すれば、カウンターの席に座り、専用のペニーフォール、光線銃ゲーム、当たるとステージ上の稲妻の模型が回転するメカスロット（いずれも特製機種）などが楽しめるというもの。カウンターでは洋酒を含むドリンク類を販売しているが、洋酒は夜七時以降に限定しこれは「より楽しくコミュニケーションするための活性剤」とアナウンスしている。

"海底トンネル"も設け 船内を4フロアで構成

店内は約四百五十平方メートルの広さがあり、キャプテンルームとキャビンにメダルゲーム機、水夫室と海底フロアにTVゲーム機中心のアーケードゲーム機と分けて、合計約百台を設置している。壁面には船の丸いガラス窓を設け、中に海藻や貝、人魚などを装飾。また海賊のコミカルなイラストを描いたり、随所に海賊人形、配管、ロープなどを設けてある。

キャプテンルームは一段高いフロアで、十五世紀のカリブ海の大地図を掲示。キャビンは天井の全面に大扇風機の造形を設け、客室らしい装飾になっている。この両フロアとも赤いカーペットが敷かれ、大型メダルゲーム機七台を中心に、メカおよびTVスロット約三十台、ポーカーなど採用のTVメダルゲーム機十数台、TV麻雀メダル機数台、対人ルーレット一台などのほか、フリッパーとダーツを各二台設置。メダルゲーム機のほとんどはシグマ製。メダル貸出料金は一枚三十円で、メダルを入れる缶も用意されている。

海底部分は約十五メートルのトンネル（通ると途中で光と音の演出がある）を設け、全体に青と緑の照明で、コックピット型TVゲーム機約十台が中心。水夫室はジャレコ製ミディ型キャビネットによるTVゲーム機約二十台を中心に、カプコン製大型アップライト型キャビネット使用のもの六台のほか、テーブル型も数台設置。なお機械類の電源は、天井からコードにより引いている。また各ゲーム機に備え付けたイスは、各フロアによって雰囲気に合わせたデザインのものを使用するなど、細かい点までいろいろと装飾的に工夫が凝らされている。

同店の入口は御堂筋に面した部分と、地下鉄なんば駅に連絡している通路から入場できる部分の二ヵ所で、客を誘う立地条件は良いようだが、地下二階でもあり、また同社が大々的にPRをしていないことなどにより、現在のところ客層は大学生中心の常連客がほとんどのようだ。段社長は「まだしばらくようすを見てからでないと、何とも言いようがないので、とくにコメントはしない。ただ半年か一年先に、他のオペレーターの参考に、また役立つような結果となれば、その時は業界のためにも進んで内容を公にしたい」としており、同社にとって同店はひとつの新しい試みでもあるようだ。

"海底"フロアのようす。写真の右側は音と光の演出がある"海底トンネル"とステージ

カウンターに特製メダル専用のマネープッシャーを設置。前方上部は光線銃の動く標的

メダルゲーム機中心の"キャビン"（上）と"キャプテンルーム"（下の奥）にて。大型機とスロットマシンを多彩にとり揃えている

「アメニティパーク・リノ・ガジェット」の店内配置図

TVゲーム機中心の"水夫室"フロア。コミカルな海賊のイラストも

for Human Sound System
T&M
TECHNICAL & MODERNITY

■高性能で、コンパクトな設計の業務用21型カラーモニターです。■高解像度画面を使用し、歌詞も鮮やかに、そしてシャープに再現。

COIN UNIT ■セレクトレイトシステム対応のコインタイマー内蔵です。■有料／無料の選択可能で、有料の場合は、一曲200円/3段階(2000・2200・2500円)コインタイマーのいずれか選択が可能です。DISC SOFT ■各レコード会社の管理楽曲を中心に映像と共に再構成しました。■全26タイトル・30曲入の濃縮版ソフトです。

"Tafie"

SPEAKER

TD-S ■セパレートタイプであったコントローラーと一体化して、充実の薄型ディスクプレーヤーです。■「唄い直し」「ランダムアクセス」等の多彩な機能を搭載しました。■スリーステップスタート方式採用の15チャプター対応です。PALSE-NEO ■120W+120Wのハイパワープリメインアンプです。

TD-S+PALSE-NEO

より機能的に、より効果的に、そして美しく、どんな方にでも簡単にご使用いただくことのできるものをシステムのコンセプトとして、開発したVHDビデオディスクのトータルシステムコンポーネントです。
ご使用になられるお店のニーズに合わせてシステムアップが可能です。そして
なによりもカラオケの演奏曲数に関係なく、システムの稼動日数より割り出すセレクトレイトシステムの導入で、営業時間外のレッスン等に利用することができ、また従来一定額であった料金をお店に合わせて自由に設定が可能です。
これによって、より一層のお客さまへの対応と、それに伴う利益の向上が望めます。

KARAOKE TOTAL SYSTEM COMPONENT TD-S

写真の色調は、印刷のため実物とは多少異なる場合もあります。
業務用カラオケ機器の外観・仕様は改良のため予告なく変更することがあります。

広告掲載のTD-S SYSTEMについてのお問い合せ・カタログ請求は下記当社支社・営業所まで

株式会社 ティアンドエム
〒534 大阪市都島区中野町4丁目8－10
TEL(06)356-0467(代) FAX(06)356-1257

東京支社 〒106 東京都港区六本木1丁目5-10 ☎(03) 582-9671(代)
福岡支社 〒612 福岡市博多区博多駅東3丁目13-21 ☎(092)481-0235(代)
東営業所 〒577 東大阪市楠根2丁目80 ☎(06) 744-6057(代)
堺営業所 〒590 堺市櫛屋町東1丁1-1 ☎(0722)23-7186(代)
札幌営業所 〒064 札幌市中央区南五条西2丁目 ☎(011)531-8188(代)
D.C.センター 〒577 東大阪市楠根2丁目80 ☎(06) 744-6058(代)

また始まるあの熱い闘いが!!

2人同時プレイ ループレバー

反政府軍に捕われた大統領の息子を無事救出せよ…。
今、ラルフとクラークのIKARIが炸裂する!!

IKARI THREE

SNK

株式会社 エス・エヌ・ケイ
SNK CORPORATION
大阪本社 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12号 TEL.06-338-7007 FAX.06-338-7150
東京支店 〒101 東京都千代田区神田和泉町1-3-4 青木ビル2F TEL.03-865-9431 FAX.03-865-9437
18-12 TOYOTSU-CHO, SUITA-SHI, OSAKA, 564, JAPAN.
PHONE:06(338)7007 FAX:06(338)7150 TELEX:523 6785 SNKCOJ.

海外の話題

INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

米国のオペレーター状況
インカム安定基調に
並行輸入は合法と思うOPは54%も

米国のAM機オペレーターを対象としたアンケート調査の結果、機種別ではTVゲーム機が最も多く使用されており、年間売上げ高は八六年以後次第に回復している——など米国の業界誌「プレイメーター」十二月号が明らかにした（本紙特約の「リプレイ」も十一月号で調査結果を発表しているが、参考になるので「プレイメーター」の結果を紹介する）。

同誌によるアンケート調査は、同誌が直接オペレーターに郵送依頼したもの。その回答をもとに推計したところ、業界全体としてのオペレーション収入は、最も低かった八六年の四十億ドルから、八七年には五十四億ドル、八八年には六十四億ドルとかなり早いピッチで回復していることがわかった（これまでの最高は八二年の八十九億ドル）。

八八年における全米のオペレーション規模については、五千百社のオペレーター会社が四十六万カ所のロケーションにおいて百七十五万台の機械をオペレートしている、としている（機械台数のうち新台は三十三万台だった）。

ロケーションに設置されている機械の内わけはTVゲーム機六六%（完成品四九%、キット一七%）、フリッパー九%、ジュークボックス一三%、プールテーブル五%、クレーン類二%、ダーツ機二%となっている。ロケーションには専業の「アーケード」とシングルの「ストリート」の二種類あるが、ストリートのみのオペレーターが四五%、アーケードのみが一四%、両方が四一%ある。

さてTVゲーム機の改造については、ディストリビューターにまかせるのが主流だったが、現在二〇%に減少している。オペレーター自らするのが七九%まで増えた。なおその他はUNIなどのシステム・キャビネットによるもの（一%）。

TVゲーム機の基板などを並行輸入することについての是非については、「違法と思わない」が最も多く五四%、「違法と思う」が一九%、その他不明が二六%あった。ところが、オペレーターは機械の供給者であり、並行輸入に反対しているディストリビューターにはほとんど依存している（ディストリビューターに満足している八二%、不満一七%）ので、なお不明確だと言うことができる。

家庭用TVゲームブームで
マガジン活発化
プレイヤー向けに昨年から

再び米国で家庭用TVゲーム・ブームが起ってきたのに伴い、プレイヤー向けの雑誌が発行されるようになった。米国任天堂が会員制で発行している「ニンテンドー・パワー」（隔月刊）は昨年七月に創刊されたが、営利雑誌として最初に出たのは「ビデオゲームズ」（これも隔月刊）。昨年十一月上旬に十二月号が出たのが創刊号に当たる。

任天堂のNES、セガ社のマスターシステム、アタリ社のSTなどすべてのハードに関するソフト情報誌となっているが、やはりNESソフトに関する記事が圧倒的に多い。

アタリ社の家庭用がブームとなった八二年ごろは、こうした雑誌がいくつか発行されたが、ブーム終了とともにすべて廃刊となった。NESの爆発的ブームとともに今回は恐しいほどの家庭用ブームとなりつつあるが、プレイヤー用の雑誌の発行は、六年前に比べるとおとなしい。これも時の変化によるものだろうか。

雑誌「ビデオゲームズ」12月号の表紙から

AMOAの工業規格化
2項目追加発表
直流電源などに関して

全米オペレーター協会のAMOA（アミューズメント&ミュージック・オペレーターズ・アソシエーション）では、オペレーターの立場に立ってAMゲーム機の工業規格化を進めてきているが、昨年十一月に新たに二項目を追加、二十一項目に増したことを明らかにした。

追加された二項目は次のとおり（要約。なお十九項目までは本紙第339号11めんに掲載ずみ）。

⑳ 直流電源装置については、二つの別々のスナップ&ロック・コネクターを付けておくこと。ⓐ出力側は九つのスナップ&ロック式とし、1、2、3はプラス5ボルト、4、5、6はアース、7はマイナス5ボルト、8はプラス12ボルト、9はスペア用とすること。ⓑACインパクト・コネクターは三つのスナップ&ロック式とし、1はライン、2はアース、3はニュートラルとすること。

㉑ 次のようにゲーム料金の設定切替えができるようにすること。ⓐ五十セントプレイを基本に、二十五セント追加投入によるコンティニューができること。ⓑ多人数用で一人目五十セントを基本に、二十五セント追加投入で二人目など参加できること。この場合コンティニューもできること。ⓒ多人数用で一人ないし二人の料金を五十セントとし、二十五セント追加投入によるコンティニューができること。

ポーカーを題材にした
「ジョーカーズ」
ウィリアムズの新作ピン

米国ウィリアムズ・エレクトロニクス・ゲームズ社（本社シカゴ、ルイス・ニカストロ会長）から、「タクシー」に続くフリッパーの新作「JOKERZ」（ジョーカーズ）がこのほど発表となった。

トランプのキングとクイーンがポーカー遊びをするというSF調のテーマに添って開発されたフリッパーで、マルチレベル、マルチボール式。プレイフィールドは相当に凝っており、ドローポーカーにちなんでスコアが上がっていく。しかし、これはポーカー遊技機ではなく、ポーカーにちなんだ純粋なAMゲーム機である（それにしても、賭博遊技と混同されるテーマは、開発の段階で避けてほしいと思う）。

Williams' "JOKERZ!"

香港　*Bondeal Charts*　九龍

トップ10ビデオゲーム

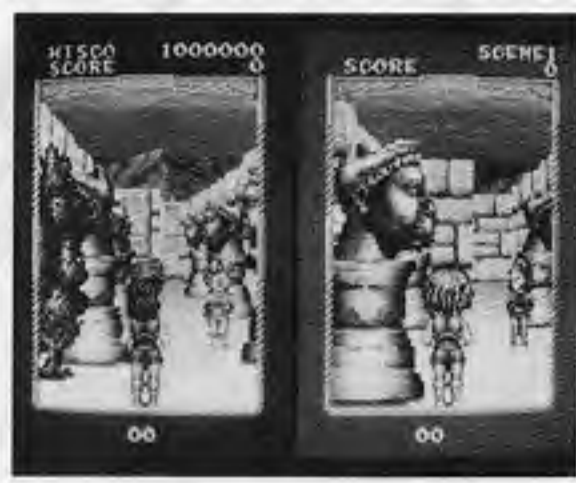
12/31	12/24	機種名（メーカー名）	週数
1	1	ロボコップ（データイースト）	6
2	3	カベール（TAD）	5
3	2	カプコンボウリング（カプコン）	6
4	5	ファイナルラウンド（コナミ）	3
5	4	ディバステイター〔餓流禍〕（コナミ）	16
6	―	フォゴトンワールド〔ロストワールド〕（カプコン）	3
7	6	チェッカーフラグ（コナミ）	27
8	7	ビンジケーター（アタリ）	31
9	8	ビーチバレー・Vボール（テクノス）	21
10	9	キックオフ（ジャレコ）	31

トップ5完成品ビデオ

12/31	12/24	機種名（メーカー名）	週数
1	1	ファイナルラップ（ナムコ／アタリ）	16
2	2	ストリートファイターDX（カプコン）	64
3	―	チャンピオン・スプリント（アタリ）	48
4	3	コンチネンタルサーカス（タイトー）	32
5	4	ホットチェイス（コナミ）	8

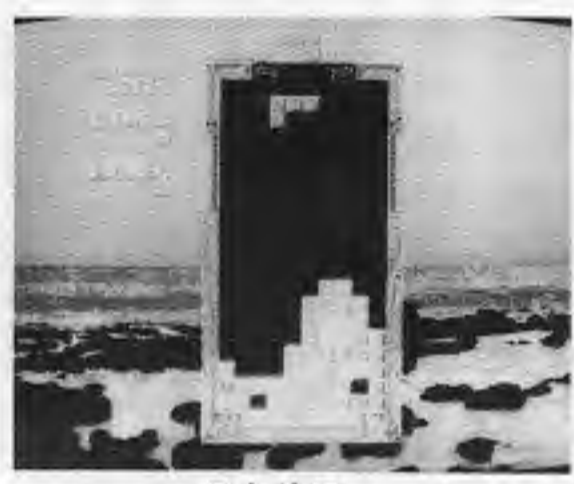
©Bondeal Ltd., Hong Kong. The above chart is based on games operated in Flashbask. the world largest video-only arcade.

話題のマシン

通信機能備えた「ラストサバイバー」
迷路歩き宝探し
セガ社、TVパズルゲーム「テトリス」も

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）から、宝探しがテーマのTVゲーム機「ラストサバイバー」が一月末発売となる。また パズルを内容としたTVゲーム機「テトリス」が、同社直営およびレンタルのロケに十二月上旬から設置されており、発売は三月の予定となっている。

「ラストサバイバー」は同社〝エアロシティ筐体〟を使用し、二人同時プレイが可能だが、通信機能を備えており、連結（最高四台まで）すれば八人まで同時プレイができる。ゲームは迷路状の島の中を歩き、怪物を倒しながら宝を探し求めるというもので、画面が左右に二分され、二人のプレイヤーがそれぞれ別個の画面でプレイする。背景はプレイヤーの動きに従って中央から周囲へと拡大していく3D効果のあるもので、レバーで背景を左右へスクロールさせ進む方向の選択もできる（プレイヤーのキャラクターは常に後ろ向き）。八方向レバーと三つの攻撃ボタンを操作する。

ラストサバイバー

四ステージ構成の島が五つ（全二十ステージ）あり、全ステージ終了後は最初に戻るループ方式。モンスターを倒すと金貨を取得。また他のプレイヤーと出合って倒せば、相手の所持金貨を奪える。金貨で武器や防具、宝の扉を開けるカギなどが買える。宝の扉を開けると迷路を脱出し、広々とした背景の場面になり、宝を取るとボーナスステージになる。ゲームはタイマー制とライフ制を兼ね、いずれかがなくなるとゲーム終了。ゲームは迷路脱出が中心だが、数人でのプレイ（途中参加可能）では、サバイバルゲームも楽しめる。一台OP価格五十五万九千円。

「テトリス」はソ連で開発されたパソコンソフトで、同ゲームのライセンスを持つ米国テンゲン社から、セガ社が業務用についての許諾を得て若干アレンジしたもの。同社〝システム16B〟に対応。固定画面で四方向レバーと一つのボタン操作。

ゲームの基本は、ランダムに落ちてくるブロック（一回に四個一組で形は七種類）を左右へ移動させたり回転させたりしながら、下部にあるブロックの空いた所にはめ込んでいくもの。横一列（十個）にすき間なく並べるとその列が消え、上部のブロック全体がそのまま下がる。四列消すごとに落下速度が速まり難しくなっていく。横一列を完成しないとブロックの山が高くなり迷路状になって、かなりのテクニックが必要となる。ブロックの山が最上部まで達してしまうとゲーム終了。なお二人同時プレイも可能で、これは左右二つのプレイフィールドで別々にプレイする。価格未定。

テトリス

ボールを投げるアーケード機
コブラを狙って
タスコ「ノックダウンコブラ」

つぼの中からコブラが笛の音によって顔を出すというインドの芸をモデルにしたアーケードゲーム機「ノックダウンコブラ」が、タスコ㈱（本社東京、上原義和社長）から、十二月下旬発売となった。

これは前方のつぼの中から上へ長く伸びたコミカルなコブラに、ボールを投げつけるゲームで、コブラに付けられた標的に命中するごとに、コブラが下がり（五段階）、つぼの中へ入っていく。タイマー内に最下部まで下げると、大きな記念メダルが払い出される。メロディーが流れ「まいった」などの音声も出る。OPボール数調節可能。価格六十八万円。

ノックダウンコブラ

米国製シャッフルボード
鉄の円盤滑らせ
アトラスから2種3タイプで発売

米国プレイフェア・シャッフルボード社製「シャッフルボード」が、国内での独占販売権を得た㈱アトラス（本社東京、原野君也社長）から十二月以降発売となっている。

これは細長い木製の台の上を、一方の端から鉄製円盤（ウェイト）を滑らせ、どれだけ遠い位置に止めるかを競うもので、八人までプレイできる。最先端に止めるほど得点が高いが、周囲の溝に落ちるとアウト。二人以上でプレイする場合は順に一回ずつシュートし終えると、一ラウンド終了。次に反対側の端から同様に挑戦し、二ラウンドの合計点を競う。二番目以降にシュートする時、先のプレイヤーのウェイトを弾き落とすことも可能。

幅〇・六㍍で長さはⒶ四・八㍍とⒷ六・六㍍の二種類ある。スタンダード（Ⓐのみ）で定価六十二万円、照明とスコアユニット付きデラックスはⒶ七十二万円、Ⓑ八十二万円、タイマー表示を作動させるコインタイプもありⒶ八十二万円、Ⓑ九十二万円。

シャッフルボード（コインタイプ）

話題のマシン

タイトー、TV機「飛鳥＆飛鳥」基板
時空超えて攻撃
アーケード機「ストリートパンチャー」も

㈱タイトー（本社東京、長谷川桂祐社長）から空中戦を内容としたTVゲーム機「飛鳥＆飛鳥」（アスカ＆アスカ）が、一月二十日発売となった。またボクシングを採用したアーケードゲーム機「ストリートパンチャー」が、十二月中旬発売となっている。

TVゲーム機「飛鳥＆飛鳥」は、地球侵略を進める〝ギャラクシーハイター〟に対し、戦闘機「飛鳥」が時空を超えて追撃していき空中戦を展開するというもので、二人同時プレイも可能なゲーム。画面は地上を真上から見たもので、自動的タテスクロール。場面が近代都市、原始時代の草原や岩場、古代エジプト、第二次大戦と展開する四ラウンド構成。

八方向レバーと二つのボタン（ショットとボンバー投下）を操作し、画面上部から次々と現れる敵を撃破していく。途中でアイテムを取ると、ビーム、レーザー光線、ボンバー追加などのパワーアップとなる。各ラウンドのボスを倒すとラウンドクリアで、ワープ空間を通過して次のラウンドへと進む。全部のラウンドをクリアするか、持ち機数がなくなるとゲーム終了。基板販売のみでOP価格十三万八千円。

飛鳥＆飛鳥

アーケードゲーム機の「ストリートパンチャー」は、ボクサーの人形を相手にパンチを繰り出すものだが、音声やランプ表示により指示された場所に正確なパンチを当てないと得点にならないゲームで、反射神経も試される。力量に応じフライ級からヘビー級まで七クラスの中から、挑戦したいクラスを選ぶ。指示どおりにパンチを当てるごとに上部ダメージランプが点灯していき、六十秒以内に全部のランプ（二十個）を点灯させると相手をKOしたことになり、次のクラスに挑戦できるが、KOできないとゲーム終了。音楽、歓声音、有効打を決めた時のうめき声などが出て、ゲームを盛り上げる。OP価格四十九万円。

ストリートパンチャー

新タイプのメダルゲーム機
落下、キャッチ
ナムコから「ブラックホール」

メダルゲーム機「ブラックホール」が、㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）から一月下旬発売となる。

同機は円すい形を逆さにした大きなじょうごのような形のホールの上に、透明の半球ドームをかぶせ、宇宙のブラックホールを象徴したデザインになっている。プレイヤーはドーム上にあるメダル投入口から、メダルを一枚投入。メダルはそのまま溝を伝ってじょうご状ホールの円周を転がりながら、らせんを描いて底のほうへ下りていく。底にはカスタネットのような形のキャッチャーがあり、手前の大きなボタンを押すと閉じ、離すと開く。落ちてきたメダルをキャッチャーでタイミングよくつかむと、ホール下部の円周にある電光点滅ルーレットが回り、電光が停止した数字の枚数だけ、メダルが払い出される。ルーレットの数字は2から32（最高三十二枚払い出し）まである。メダルをつかむタイミングはかなり難しい。OP価格三十六万四千円。

ブラックホール

レール走行式「パノラマカー」
カラフルな列車
ホープからバッテリーカーも

レール走行式の乗物機「パノラマカー」とバッテリーカー「チビッコフェラーリ」が、㈱ホープ（本社工場川崎市、小野定良社長）から十月中旬以降発売となっている。

「パノラマカー」は同社二百㍉ゲージシリーズの新作で、JRの同名列車を採用したもの。白を基調にブルー、ピンクを主な配色としており、カラフル。二両編成で、いずれの車両にもホーンを鳴らせるレバーが付いている。作動中にはメロディーも流れる。回転半径は一・一㍍。各車両一人乗りで定員は二人。車両二両と十五㍍レール、プラットホーム、標示板、電源ボックス、防水シート、外柵などの標準セットで定価百二十六万円。

バッテリーカー「チビッコフェラーリ」は、〝フェラーリ〟の代表車種〝テスタロッサ〟を基本モデルにして、コンパクトにまとめたデザインにしたもの。配色は赤を基調に白色や黄色などを採り入れ、カラフルに仕上げている。作動中にホーンを鳴らすことができるスイッチが、運転席に付いている。二人乗りで定価四十二万円。

チビッコフェラーリ　パノラマカー

まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No.101

猫〈15〉

鎌先英太郎

千川の生活は気に入っていたのだが二年たらずで急に打ち切られることになってしまう。父が死亡したのである。あまりにも短い人生であった。享年四十二歳である。

私が大学受験の年の頃から身体の調子がすぐれず床につきがちであったのだが周囲のものはみな病からの快復を信じて疑わなかったのだし、本人もささやかな回復を祝って快気祝いを数度おこなっていた節がある。しかし気がついた時には体力を消耗しつくしてベッドから動けなくなってしまっていた。

いい病院であるという噂をきくと、いわゆるコネをたどって入院出来るように頼みこみ二度ほど転院をしたのだが、もう本人の衰弱がすすんでしまっていてどうにも手当のしようがないほどであった。

昭和二十八年二月、受験で上京する時には郊外に会社があったので、汽車が通過する時に会社の近くの踏切の前の橋の小さい欄干の上にのって、雪国の寒く強い風の中で手を振ってくれていた父であったのに、一年ちょっと後の昭和二十九年夏、最後の病院へ転院する際にはいたいたしかった。本人は周囲に気をつかってはしゃいでいた。病室の扉を開けて入った途端に元気な声を聞いて驚いた後にもう一度もっと驚いてしまった。

顔中が血だらけだったのである。本人はそれを知ってるのか知らないのかにこっとしていた。傍にいる母の話によると早朝からベッドの中で髭を剃ったとのことであった。

もう独力で剃刀をつかうだけの体力がないのに頑固に自分だけで髭を剃るといって顔中疵だらけにしてしまったのである。

自分流にダンディな人で、整理整頓をすることが好きな人であった。

丁度エディー・フィッシャーの「オー・マイ・パパ」という曲が流行していて、点滴の瓶の向うのベッドの父の姿が点滴の瓶に納まっていてこちらから見るとまるで父が瓶詰めになっているように見えるなと変な感心をしているところへ窓から他所のラジオのエディ・フィッシャーの歌声が流れてきたりしていた。

本人は最後まで手術をしてくれと言ってたが手術が行われないことを知った後にはしきりに退院をして家に帰りたいと言いだし、情ない退院をして家に帰った。

父が退院をしてもはや現代医学と縁がきれてしまった後私はどうしていたかというと、ふだんは宗教にあまり関心をもっていなかったのに最後はどうしてもそうなってしまうのか、母が誰かにきいてきてどこそこの神社がいいということになるとそこへ祈願に行くようにしていた。お稲荷さんに行く時には油揚げを買って行ったのだが、まっかな鳥居を数度くぐって坂道の上の祠の前に出たら数匹の猫がそこらへ散らばって逃げていった。祠の前のお供えは猫が喰べて乱されていた。

別に猫を追う気はなかった。私だけではなく家族みながそうたいしたことをするのでもないが看病で疲れていた。

下駄ばきで湿った草と表面がややぬかるんでいる赤土を踏んで祠の前に行く。乱れている油揚げをきちっとしてその上に今そこらの何でも売っている小さな店で買ってきた数枚の油揚げを、油がにじんでいる新聞紙の包みからとり出して重ねておく。

さて何がなんでも回復出来るように拝まなければと祠の方へ顔をむけた時に気味が悪いおもいをした。

祠の正面には小さな格子が入った二枚の硝子戸がひいてあったのだが、こだかい山の上の祠はあまり人が手をいれない鬱蒼とした雑木のよく茂った梢で覆われていて薄暗く、そのせいもあったのだろうその硝子戸にあおしろく乱れた髪の亡者のような顔貌の自分が仄かにうつっていた。よく見るとその背景の木立の下草の中にオパール色に輝く猫の眼も見える。

猫も一緒になって父の回復を願ってくれているとおもいこむことにした。

下駄ばきでろくな段もきざまれていない坂道、表面の赤い土がよく滑るところを降りてゆくのは一苦労であり下の道の自転車を置いてあるところまでたどりついたらおもわず深呼吸をした。

赤トンボが横をすりぬけて向うの方へ行くのを見た。向うには赤トンボが四、五匹輪を描いてとんでいた。

父が死んだ後母は何も言わなかったのだが、なにしろ五人兄弟が残されてしまったのでその心労と今までの看病による疲れとで半病人のようになってしまっていた。

祖父はとうに亡くなっていたのだが祖父の兄はまだ健在で、祖父の親友が地元の国大の教授をしているから一度逢いにゆこうと言ってくれ、お供をしてその人を訪ねていった。

相当な高齢のはずなのだが非常に耳がよくて、声に力があり発音がきれいで、書斎の障子に木洩れ陽がさす中でいいとしをとるのはいいなとおもいながら、二人が私の祖父の話をするのをかしこまってきいていた。

結論として私をその大学では喜んで受け入れてくれると、しかし年度半ばでは無理なので二年の終了時までは今の大学で単位をとってきてくれということだった。

別れる時に握手をされてびっくりした。この人は英文学の泰斗で後で気がついたのだがそのころの「英語青年」という研究社の雑誌の表紙の写真によくのっていた人でもあった。

「英語の授業はだれに習っていますか」

ときかれて、Iさんとか Oさんとかと応えたら、

「ほう、Iさんも○×大学で英語を教えることが出来るようになりましたか。よろしく伝えておいて下さい」

ということであったので、おっちょこちょいの私はIさんの授業の後で早速そう話したら、Iさんはうかぬ顔でそうですかSさんはまだ達者ですかと言っていた。当時Iさんはすでに岩波文庫で英国の長篇の翻訳を沢山だしていて著名な英文学者だったのである。

どちらにしても二年が終るまではというのでまた千川で下宿生活を続けた。

現在有効な
AM機の電気用品型式
（昭和59年1月～63年12月の5年間の

① 記載要領は認可番号、認可年月日、事業者名（都道府県名）の順。認可年月日の下段の( )内は更新認可の発効日付である。
② 昭和59年1月1日以降、昭和64年1月上旬までに認可された電気遊戯盤、電気乗物、電気応用遊戯器具をすべて収録した。
日本電気用品試験所および官報によるデータをもとにした。

③ 電気事業者（製造・輸入とも）の名称はそのとおりなので、販売実務上のいわゆるメーカー名と異なる場合がある。そのような場合でも、これらの電気用品に付された〒表示プレートには両方の名を記していることが多いように見受けられる。
④ ここに記載した電気用品の型式認可の有効期間はいずれも5年間である。つまり認可年月日から5年間は有効であるが、それ以降は効力を失う。

電気遊戯盤

〒91-28617 59.1.13 ㈱マグジャン(大阪)
〒91-28652 59.1.13 昭和遊園㈱(東京)
〒91-28705 59.1.20 ㈱関西精機製作所(京都)
〒91-28820 59.2.6 矢野公一(愛知)
〒91-28832 59.2.8 昭和技研工業㈲(埼玉)
〒91-28837 59.2.8 ㈲こまや製作所(兵庫)
〒91-28851 59.2.10 中条秀一(東京)
〒91-28857 59.2.10 大森電気㈱(東京)
〒91-28864 59.2.15 栗田技研㈱(岐阜)
〒91-28992 59.3.2 今井電子工業㈱(大阪)
〒91-29056 59.3.15 ㈱ジャレコ(東京)
〒91-29117 59.3.27 電元オートメーション㈱(東京)
〒91-29178 59.4.3 京楽産業㈱(愛知)
〒91-29179 59.4.3 京楽産業㈱(愛知)
〒91-29272 59.5.7 ㈱松村製作所(山形)
〒91-29294 59.5.11 オー・エスプロジェクト㈱(大阪)
〒91-29321 59.5.18 ㈲こまや製作所(兵庫)
〒91-29509 59.6.22 ㈱吉田機械製作所(千葉)
〒91-29855 59.8.28 サンデン㈱(群馬)
〒91-29887 59.9.4 東洋娯楽機㈱(東京)
〒91-30054 59.10.6 昭和遊園㈱(東京)
〒91-30095 59.10.16 ㈲寿商事(東京)
〒91-30113 59.10.16 アルファクス電算システム㈱(神奈川)
〒91-30168 59.10.31 ㈱バリー・ジャパン(東京)
〒91-30193 59.11.5 ㈱タイトー(東京)
〒91-30194 59.11.5 ㈱関西精機製作所(京都)
〒91-30226 59.11.8 ㈱ユニバーサル(栃木)
〒91-20700 59.11.8 電元オートメーション㈱(東京)
〒91-30256 59.11.20 高砂電器産業㈱(大阪)
〒91-30294 59.11.26 ㈱トーゴ(東京)
〒91-30628 60.2.6 ㈱シグマ(東京)
〒91-30642 60.2.6 サンデン㈱(群馬)
〒91-30719 60.2.22 プラザー精密工業㈱(愛知)
〒91-31508 60.7.23 狭山精密工業㈱(埼玉)
〒91-31927 60.10.4 ㈱タイトー(東京)
〒91-32134 60.11.12 ㈱オリエントエンジニアリング(大阪)
〒91-32253 60.12.10 ㈱マックス製作所(大阪)
〒91-32256 60.12.10 ㈱第1藤工業(愛知)
〒91-32328 60.12.20 ㈱カプコン(大阪)
〒91-32329 60.12.20 ㈱タイトー(東京)
〒91-32522 61.2.3 ㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
〒91-32539 61.2.6 プラザー精密工業㈱(愛知)
〒91-32740 61.3.5 立川電機㈱(大阪)
〒91-32740-1 61.3.5 ㈱咲美製作所(大阪)
〒91-33050 61.5.10 ㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
〒91-33083 61.5.15 ㈱タイトー(東京)
〒91-33227 61.6.11 ㈱友栄(東京)
〒91-33363 61.7.1 ㈱シグマ(東京)
〒91-33414 61.7.18 昭和技研工業㈲(埼玉)
〒91-33434 61.7.18 ㈱タイトー(東京)
〒91-33479 61.7.31 ㈲こまや製作所(兵庫)
〒91-33506 61.8.2 平和工業㈱(群馬)
〒91-33631 61.8.28 大森電気㈱(東京)
〒91-33632 61.8.28 山久総業㈱(広島)
〒91-33633 61.8.28 ウチナダ電子工業㈱(石川)
〒91-33698 61.9.6 ㈲こまや製作所(兵庫)
〒91-33699 61.9.6 ㈲こまや製作所(兵庫)
〒91-33783 61.9.24 ㈱ナムコ(東京)
〒91-33945 61.10.24 ㈱シグマ(東京)
〒91-33993 61.10.30 ㈲こまや製作所(兵庫)
〒91-34182 61.11.28 ㈱ナムコ(東京)
〒91-34183 61.11.28 ㈱ナムコ(東京)
〒91-34225 61.12.3 ㈱トーゴ(東京)
〒91-34226 61.12.3 ㈱タイトー(東京)
〒91-34292 61.12.18 ㈱タイトー(東京)
〒91-34350 61.12.25 ㈱サコム(山梨)
〒91-34361 62.1.6 ㈱タイトー(東京)
〒91-34438 62.1.22 ㈱ジャレコ(東京)
〒91-34499 62.1.31 ㈱関西精機製作所(京都)
〒91-34564 62.2.13 ㈱シグマ(東京)
〒91-34662 62.3.3 ㈱エクセル(神奈川)
〒91-34663 62.3.3 興東電子㈱(茨城)
〒91-34714 62.3.12 アークテクニコ(大阪)
〒91-34743 62.3.19 高麗精密㈱(埼玉)
〒91-34829 62.4.7 ㈱ワンダー(東京)
〒91-34998 62.5.19 太陽電子科学㈱(東京)
〒91-35329 62.7.13 京楽産業㈱(愛知)
〒91-35330 62.7.13 京楽産業㈱(愛知)
〒91-35355 62.7.14 ㈱タイトー(東京)
〒91-35363 62.7.14 ㈱シグマ(東京)
〒91-35436 62.7.31 ㈱ジャレコ(東京)
〒91-35531 62.8.18 ㈱ブライトロニクス(神奈川)
〒91-35562 62.8.24 ㈱タイトー(東京)
〒91-35566 62.8.24 コナミ工業㈱(兵庫)
〒91-35623 62.9.2 ㈱タイトー(東京)
〒91-35624 62.9.2 ㈱タイトー(東京)
〒91-35708 62.9.8 ㈱オリムピック(埼玉)
〒91-35817 62.10.3 ㈱トーゴ(東京)
〒91-35892 62.10.12 ㈱ケイアンドユウ商会(大阪)
〒91-35952 62.10.19 京楽産業㈱(愛知)
〒91-35953 62.10.19 京楽産業㈱(愛知)
〒91-36048 62.11.5 ㈱ユニバーサル(栃木)
〒91-36129 62.11.11 大洋化学㈱(和歌山)
〒91-36196 62.11.25 ㈱トーゴ(東京)
〒91-36197 62.11.25 ㈱シグマ(東京)
〒91-36316 62.12.7 ㈱ナムコ(東京)
〒91-36409 62.12.14 ㈱大永製作所(神奈川)
〒91-36781 63.2.10 アークテクニコ㈱(大阪)
〒91-36805 63.2.16 ㈲こまや製作所(兵庫)
〒91-36839 63.2.20 データイースト㈱(東京)
〒91-36839-A1 63.3.16 シグマ商事㈱(東京)
〒91-37139 63.3.2 (63.3.30) 田中興業㈱(大阪)
〒91-37220 63.4.13 ㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
〒91-37221 63.4.13 富士電子工業㈱(千葉)
〒91-37264 63.4.25 ㈱カプコン(大阪)
〒91-37489 63.6.6 電元オートメーション㈱(東京)
〒91-37595 63.6.25 サミー工業㈱(東京)
〒91-37709 63.7.8 ㈱ユニバーサル(栃木)
〒91-37710 63.7.8 ㈱ユニバーサル(栃木)
〒91-37771 63.7.22 ㈱タイトー(東京)
〒91-38059 63.8.25 ㈱シグマ(東京)
〒91-38301 63.9.29 ㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
〒91-38433 63.10.24 ㈱大永製作所(神奈川)
〒91-38637 63.11.28 ㈱太陽自動機(東京)
〒91-38661 63.11.28 ㈱オリムピック(埼玉)
〒91-38683 63.12.3 ㈲多摩技術(東京)
〒91-38692 63.12.3 和光電機㈱(東京)

電気乗物

〒91-28704 59.1.20 関東娯楽工業㈱(東京)
〒91-28754 59.2.1 昭和鉄工㈱(東京)
〒91-29136 59.4.3 久保幸造(大阪)
〒91-29397 59.6.1 ㈱タナカ製作所(神奈川)
〒91-29985 59.9.20 東洋娯楽機㈱(東京)
〒91-20813 59.10.31 日本娯楽機㈱(東京)
〒91-30260 59.11.20 坪内茂敏(福井)
〒91-30469 59.12.26 ㈱ホープ(東京)
〒91-13105 60.12.25 (61.3.15) ㈱ホープ(東京)
〒91-32956 61.4.17 ㈱トーゴ(東京)
〒91-34808 62.4.7 信水貿易㈱(東京)
〒91-35115 62.6.6 ㈱ナムコ(東京)
〒91-35967 62.10.27 ㈱ナムコ(東京)
〒91-36608 63.1.12 真砂工業㈱(東京)
〒91-37361 63.5.14 ㈱キディワールド(大阪)
〒91-38438 63.10.24 加藤工業㈱(大阪)

電子応用遊戯器具

〒95-2729 59.2.2 ㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
〒95-2738 59.2.15 ㈲共立工業(神奈川)
〒95-2739 59.2.15 ㈱テーカン(東京)
〒95-2751 59.3.15 アイレム㈱(大阪)
〒95-2762 59.3.27 岡山船井電機㈱(岡山)
〒95-2771 59.4.10 大平技研工業㈱(岐阜)
〒95-2783 59.4.27 ㈱タイトー(東京)
〒95-2783-1 59.4.27 ㈱大永製作所(神奈川)
〒95-2788 59.5.9 ㈱テーカン(東京)
〒95-2789 59.5.9 ㈱ジー・エム商事(東京)
〒95-2790 59.5.9 ㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
〒95-2791 59.5.9 ㈱ナムコ(東京)
〒95-2792 59.5.11 ㈱シグマ(東京)
〒95-2793 59.5.11 ㈱シグマ(東京)
〒95-2796 59.5.11 辰巳電子工業㈱(大阪)
〒95-2802 59.5.24 任天堂㈱(京都)
〒95-2812 59.6.6 任天堂㈱(京都)
〒95-2820 59.6.22 データイースト㈱(東京)
〒95-2826 59.6.22 ㈲寿商事(東京)
〒95-2827 59.6.22 ㈱テーカン(東京)
〒95-2830 59.7.10 コナミ工業㈱(大阪)
〒95-2834 59.7.10 ㈱コグレ(埼玉)
〒95-2835 59.7.12 ㈱ユニバーサル(栃木)
〒95-2858 59.8.2 アルファ電子工業㈱(埼玉)

認可・更新番号）
認可番号

有効でない型式番号で製造される電気用品は、もちろん違法電気用品である。
⑤ ほとんどのゲーム機は電気用品取締法の対象であり（そうでないのも一部ある）、必ず〒表示が付されることになっている。電気用品取締法を十分に守った製品かどうかを見ることも、ゲーム機購入の際の習慣としてほしいものである。
（編集部）

〒95-2861 59.8.14 ㈱タイトー(東京)
〒95-2862 59.8.14 ㈱テーカン(東京)
〒95-2875 59.9.7 ㈱エスエヌケイエレクトロニクス(大阪)
〒95-2888 59.10.16 ㈱タイトー(東京)
〒95-2889 59.10.26 ㈲日立自動機械製作所(茨城)
〒95-2893 59.10.31 太平技研工業㈱(岐阜)
〒95-2902 59.11.14 ㈲共立工業(神奈川)
〒95-2904 59.11.26 ㈱ナムコ(東京)
〒95-2912 59.11.30 ㈲ボナンザエンタープライゼズ(神奈川)
〒95-2913 59.11.30 ㈲ボナンザエンタープライゼズ(神奈川)
〒95-2923 59.12.12 ㈱シグマ(東京)
〒95-2925 59.12.18 ㈱ナムコ(東京)
〒95-2932 60.1.7 ㈱シグマ(東京)
〒95-2959 60.3.11 データイースト㈱(東京)
〒95-2965 60.3.16 ㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
〒95-2966 60.3.16 ㈱ポニーベンディングサービス(東京)
〒95-2981 60.5.15 ㈲ラスベガス商事(愛知)
〒95-3000 60.7.5 ㈲寿商事(東京)
〒95-3016 60.8.2 ㈱ジャレコ(東京)
〒95-3024 60.8.12 ㈱タイトー(東京)
〒95-3046 60.10.4 ㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
〒95-3050 60.10.12 ㈲ケイアンドケイ電子工業(鹿児島)
〒95-3053 60.10.12 ㈱テーカン(東京)
〒95-3065 60.11.8 ㈱内田製作所(東京)
〒95-3068 60.11.19 ㈱カトウ製作所(東京)
〒95-3120 61.5.1 日東エレクトロニクス㈱(大阪)
〒95-3149 61.6.19 ウチナダ電子工業㈱(石川)
〒95-3166 61.7.8 ㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
〒95-3183 61.8.14 辰巳電子工業㈱(大阪)
〒95-3190 61.9.6 ㈱カプコン(大阪)
〒95-3202 61.10.1 ㈱シグマ(東京)
〒95-3206 61.10.9 興東電子㈱(茨城)
〒95-3226 61.11.11 コスモ㈱(大阪)
〒95-3227 61.11.11 ㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
〒95-3231 61.11.20 ㈱タイトー(東京)
〒95-3244 61.12.19 ㈱ナムコ(東京)
〒95-3245 61.12.19 テクモ㈱(東京)
〒95-3250 62.1.6 ㈱タイトー(東京)
〒95-3259 62.1.28 ㈱タイトー(東京)
〒95-3271 62.2.17 ㈱コスモ(大阪)
〒95-3284 62.3.2 フタバ産業㈱(三重)
〒95-3290 62.3.24 ㈱タイトー(東京)
〒95-3291 62.3.24 データイースト㈱(東京)
〒95-3368 62.4.23 (62.5.19) ㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
〒95-3323 62.4.28 ㈱タイトー(東京)
〒95-3373 62.7.21 ㈱カプコン(大阪)
〒95-3374 62.7.21 ㈱カプコン(大阪)
〒95-3375 62.7.31 テクモ㈱(大阪)
〒95-3389 62.8.24 ㈱ジャレコ(東京)
〒95-3392 62.9.3 ㈱府中エレクトロワイヤリング(東京)
〒95-3393 62.9.3 ㈱ユニバーサル(栃木)
〒95-3399 62.9.7 ㈱タイトー(東京)
〒95-3400 62.9.7 ㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
〒95-3402 62.9.14 辰巳電子工業㈱(大阪)
〒95-3423 62.9.25 ㈱ナムコ(東京)
〒95-3447 62.11.10 テクモ㈱(東京)
〒95-3452 62.11.10 ㈱ワールド電子(京都)
〒95-3459 62.11.27 ㈱シグマ(東京)
〒95-3472 62.12.8 ㈱カシオゲーム(東京)
〒95-3481 62.12.23 ㈱太陽自動機(東京)
〒95-3482 62.12.24 池上通信機㈱(東京)
〒95-3488 63.1.12 ㈱タイトー(東京)
〒95-3507 63.2.16 ㈱ナムコ(東京)
〒95-3508 63.2.23 ㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
〒95-3518 63.4.5 ㈱太陽自動機(東京)
〒95-3527 63.4.20 ウチナダ電子工業㈱(石川)
〒95-3551 63.6.10 中日本リース㈱(愛知)
〒95-3572 63.7.16 ㈱カワクス(大阪)
〒95-3591 63.8.1 ㈱シグマ(東京)
〒95-3604 63.8.23 ジャレコ㈱(東京)
〒95-3605 63.8.23 ㈱カシオゲーム(東京)
〒95-3606 63.8.23 ㈱カシオゲーム(東京)
〒95-3607 63.8.23 コナミ工業㈱(兵庫)
〒95-3614 63.8.23 ㈱シグマ(東京)
〒95-3634 63.9.5 ㈱カプコン(大阪)
〒95-3635 63.9.5 ㈱カプコン(大阪)
〒95-3651 63.9.21 ㈱タイトー(東京)
〒95-3696 63.12.3 グリーン電子㈱(東京)
〒95-3716 63.12.20 アルユメ㈱(東京)
〒95-3721 63.12.20 大森電気㈱(東京)
〒95-3729 63.12.24 アルユメ㈱(東京)

FEBRUARY 1

Game Machine's Best Hit Games 25

■テーブル型ＴＶゲーム機 (TABLE VIDEOS)

前回		機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	テトリス（セガ社） Tetris (Sega)	8.57
❷	–	ロボコップ（データイースト） Robo Cop (Data East)	7.50
❸	–	ゲイングランド（セガ社） Gain Ground (Sega)	7.29
4	2	大魔界村（カプコン） Ghouls'n Ghosts (Capcom)	7.24
❺	–	ハードパンチャー（コナミ） Final Round [Hard Puncher] (Konami)	7.06
6	5	ワールドスタジアム（ナムコ） World Stadium (Namco)	6.81
7	3	イメージファイト（アイレム） Image Fight (Irem)	6.44
8	4	達人（タイトー） Truxton (Taito)	6.32
9	6	脱獄［P.O.W.］（ＳＮＫ） P.O.W. (SNK)	5.80
❿	12	バーディ・トライ（データイースト） Birdie Try (Data East)	5.54
11	9	上海（サン電子） Shanghai (Sun Electronics)	5.39
12	8	サンダークロス（コナミ） Thunder Cross (Konami)	5.38
13	10	スプラッターハウス（ナムコ） Splatter House (Namco)	5.37
14	11	モンスターレアー（セガ社） Monster Lair (Sega)	5.36
15	7	ヘビーユニット（タイトー） Heavy Unit (Taito)	5.32
16	13	ワールドコート（ナムコ） World Court (Namco)	5.31
17	14	スクランブル・スピリッツ（セガ社） Scramble Spirits (Sega)	5.27
⓲	–	フェイスオフ（ナムコ） Face Off (Namco)	5.22
⓳	27	Ｆ１ドリーム（カプコン） F-1 Dream (Capcom)	5.09
⓴	26	スカイソルジャー（ＳＮＫ） Sky Soldiers (SNK)	4.92
21	15	エキサイトリーグ（セガ社） Excite League (Sega)	4.78
22	16	スタジアムヒーロー（データイースト） Stadium Hero (Data East)	4.76
23	17	パッシングショット（セガ社） Passing Shot (Sega)	4.75
24	19	カベール（TAD／タイトー） Cabal (TAD/Taito)	4.73
25	23	オーダイン（ナムコ） Ordyne (Namco)	4.71

■アップライト、コックピット型ＴＶゲーム機 (UPRIGHT / COCKPIT VIDEOS)

前回		機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
❶	2	ファイナルラップ（デラックス）（ナムコ） Final Lap (Deluxe) (Namco)	8.62
❷	–	オペレーション・サンダーボルト（タイトー） Operation Thunderbolt (Taito)	8.55
3	3	トップランディング（コックピット）（タイトー） Top Landing (Cockpit) (Taito)	8.36
4	1	チェイスH.Q.（タイトー） Chase HQ (Taito)	8.35
5	4	ファイナルラップ（スタンダード）（ナムコ） Final Lap (Standard) (Namco)	8.11
6	5	パワードリフト（デラックス）（セガ社） Power Drift (Deluxe) (Sega)	7.71
7	6	メタルホーク（ナムコ） Metal Hawk (Namco)	7.40
8	8	ホットチェイス（コナミ） Hot Chase (Konami)	6.86
9	7	アウトラン（デラックス）（セガ社） Out Run (Deluxe) (Sega)	6.67
❿	11	アフターバーナー（コックピット）（セガ社） After Burner (Cockpit) (Sega)	6.63
⓫	13	ギャラクシーフォース（スーパーDX）（セガ社） Galaxy Force (Super Deluxe) (Sega)	6.17
12	12	カプコンボウリング（カプコン） Capcom Bowling (Capcom)	6.00
13	9	ホットロッド（ジョイタイプ）（セガ社） Hot Rod (Joy) (Sega)	5.83
14	10	コンチネンタルサーカス（タイトー） Continental Circus [Continental Circuit] (Taito)	5.77
15	15	オペレーションウルフ（タイトー） Operation Wolf (Taito)	5.75

■麻雀ＴＶゲーム機 (MAHJONG VIDEOS)

前回		機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
❶	–	学園長の復讐〔麻雀学園Ⅱ〕（ユウガ） Mahjong Academy II* (Yuga)	7.58
2	1	アイドル放送局（システムサービス） Idol Parade* (System Service)	7.26
3	2	麻雀カメラ小僧（三木商事） Mahjong Camera Boy* (Miki)	6.53
4	3	花のももこ組（日本物産／タイトー） Mahjong Momoko* (Nichibutsu)	6.24
5	5	七対子（チートイツ）（ユウガ） Seven Pairs* (Yuga)	6.00

■フリッパー (FLIPPERS)

前回		機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
❶	–	バンザイラン（ウィリアムズ） Banzai Run (Williams)	7.50
❷	–	タクシー（ウィリアムズ） Taxi (Williams)	7.00
3	1	サイクロン（ウィリアムズ） Cyclone (Williams)	6.29
4	2	レーザーウォー（データイースト） Laser War (Data East)	6.25
5	5	Ｆ－14 トムキャット（ウィリアムズ） F-14 Tomcat (Williams)	5.00

* The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc.

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下（以下省略）

新風営法でゲームセンターはどう変るか？ 「新風営法入門講座」㉑

矛盾だらけの法規制

遊技料金自体を賭けて遊ぶという遊技

問 新風営法違反は、「無許可営業」や「名義貸し」など数多くあるわけですが、風営の「八号営業」に関する無許可営業罪の「犯罪事実記載例」を見ていて、気がかりな点を見出しました（**左に「記載例」を引用**）。

この中には今までに指摘された問題点がかなりあり、従ってこういう形で起訴されるなら、少なくとも公判で争うことが十分できると思います。

つまり「八号営業」に係わる遊技設備をめぐる矛盾点として、法律が本来対象とするのが「本来の用途としては射幸心をそそるおそれのある遊技に用いられるものではないが、そのような遊技にも用いることができるような遊技設備」という意味なら、ボウリング場などあらゆるゲームに関する営業所が許可を得ていない限り無許可営業の罪に問われることになる、などがまず挙げられます。

また本来、スロットマシンや「ポーカー」「ラッキーエイトライン」などのＴＶ遊技機が想定されているとしたら、これらは「著しく射幸心をそそるおそれのある」遊技機（「条解・風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律」、183頁）に該当することから、「八号営業」に係わる遊技設備は「スロットマシン」を筆頭に例示しているように、「著しく射幸心をそそるおそれのある」ものに限られることになりますね。

さらにはスロットマシンは施行規則第三条の第一号に掲げる、遊技の結果がメダルその他これに類する物の数量により表示されるものとされているが、メダルを払い出すスロットマシンと同一の機能を持ち、ただスロットマシンのリール（回胴部分）だけがブラウン管で示されるという、よくあるＴＶスロットマシンは、施行規則で言う一号機に該当するのか、二号機に該当するのか、という疑問があります。そして、一号機と二号機の区別はメダルの払い出し機能があるかどうかで行なわれるならば、メダルの払い出し機能を持つＴＶスロットマシンは一号機とみなされるが、では払い出し機能を持ちながら画面上で遊技客の手持ちメダル数に相当するクレジット表示だけを利用するにすぎない「ラッキーエイトライン」タイプは一号機とみなすことができないか、どうかなど。

つまり「著しく射幸心をそそるおそれのある」遊技を見る観点から、これらの遊技設備を区分すればよいのに、外見だけに固執するため矛盾を生じてしまうことになる。

また「射幸心をそそるおそれがある遊技の用に供されないことが明らかなもの」については、「八号営業」に係わる遊技設備から除かれるわけですが、国家公安委員会はどういう方法でこれを調査し、その結果をどう報告しているか、が問題になる。現実には法規則の対象になるはずがない多くのゲーム機が、法規制の対象となっており、この点は最高裁まで争うべき価値が十分あるように思われます。

答 いくつか挙げられましたが、現実にそういう点が裁判で争われることはまずないというのが、悲しいことに現実なのですね。

問 気がかりな点というのは、「八号営業」において遊技料金を徴するのが要件なのかどうか、という点です。

どういうことかというと、メダル払い出しの方法でもクレジット表示の方法でも、現金は一度メダルかクレジットに交換されるわけで、スロットマシンなど著しく射幸心をそそるおそれのある遊技機では、これらのメダルやクレジットは賭ける（ペット）道具にすぎず、さらに現金に交換されるなら賭博罪となるからです。"遊技料金を賭ける"のもおかしいわけで、この点でも矛盾しています。

新風営法を勉強する会

第八号風俗営業の無許可営業罪についての犯罪事実記載例

被疑者は、○○市○○町○○番地所在の△△ビル一階ホール内の店舗に類する区画された施設においていわゆるゲームセンターを経営している者であるが、営利の目的をもって、△△県公安委員会から風俗営業の許可を受けないで、昭和××年××月××日から同年××月××日までの間、継続して、右区画された施設に、遊技の結果がメダルの数量により表示されるスロットマシン○台及び遊技の結果が数字によりブラウン管上に表示される機能を有するテレビゲーム機○台を備え、同施設において、遊技料金を徴した上、当該遊技設備により△△△△ら多数の客に遊技をさせ、もって、国家公安委員会規則で定める本来の用途以外の用途として射幸心をそそるおそれのある遊技に用いることができる遊技機を備える店舗に類する区画された施設において、当該遊技設備により客に遊技をさせる営業を営んだものである。

（罰条 風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律第四九条第一項第一号、第三条第一項、第二条第一項第八号、同法施行規則第三条第一号、第二号）

飛田清弘、柏原伸行共著、**「条解・風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律」**（立花書房）から、616頁。

Overseas Readers Column

Nintendo Fires Back Against Atari Games

Nintendo of America Inc., Redmond, WA, announced on January 5 that it has given Tengen Inc., a subsidiary of Atari Games, Milpitas, CA, notice of termination of its license agreement, under which Tengen has developed and marketed home video games for play on the Nintendo Entertainment System (NES). Nintendo also announced that it commenced legal action on the same day in U.S. District Court in San Francisco against Tengen and Atari Games.

It was confirmed that at Winter Consumer Electronics Show (CES, January 7–10, Las Vegas, NV), Nintendo of America's booth become by far larger than at the previous show, and Nintendo's licensees — apart from Tengen alone — will supply game softs along with Nintendo's licensing program. Minoru Arakawa, president of Nintendo of America, said: "This state of exhibition tells everything. The "Third Party" licensed by Nintendo are not perplex at all". The "Third Party" consists of 36 companies at present, and Nintendo seems to have noticed each of them about OEM production allocation for the Jan. to Mar. '89 quarter.

However, against the huge demand along with the overwhelming expansion of NES market, marked ROMs, static RAMs and other IC chips are in short supply. So, demand of "Third Party" seems to be curtailed conspicuously. Despite this situation, Nintendo will produce 10 million cartridges for NES in Jan. to Mar. and Apr. to Jun. quarters, respectively, and 15 million units in Jul. to Sep. and Oct. to Dec. quarters, respectively, totaling 50 million units/year, and 70% of total will be allocated to the "Third Party".

Nintendo's lawsuit asserts claims against Tengen, for, among other things, breach of contract, violation of federal and state trademark laws and unfair competition. Nintendo's lawsuit also alleges that Atari Games has conspired with and aided Tengen's violation of Nintendo's rights; has tortiously interfered with Nintendo's license with Tengen; and has engaged in activities which violate the Racketter Influenced and Corrupt Organizations Act (RICO).

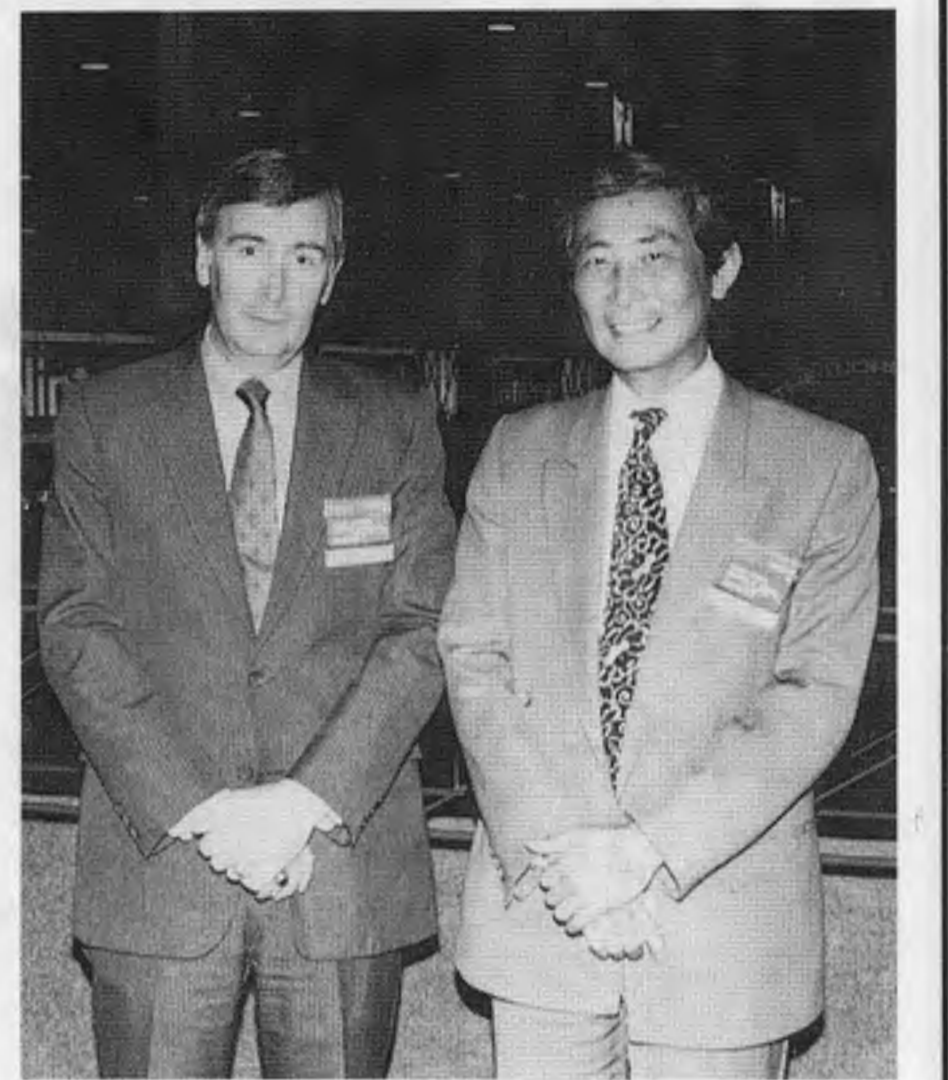
Tengen recently announced that it would independently manufacture and distribute certain games for the NES previously produced under license from Nintendo. For the last year, Tengen Inc., has been a Nintendo licensee, and has received not only confidential proprietary information, but also extensive marketing support provided by Nintendo, and the use of Nintendo's intellectual property rights. In terminating Tengen, Nintendo said that its former licensee will now forfeit these important marketing benefits available only to NES licensees and dealers. These benefits include the coverage of Tengen games in the magazine "Nintendo Power", free nationwide merchandising services, game play advice and support from Nintendo's game counselor telephone network, space in Nintendo's booth at trade show, and participation in the "World of Nintendo", an exclusive area in retail outlets where Nintendo and Nintendo-licensed products will be featured.

Commenting on the lawsuit, Howard Lincoln, Nintendo's senior vice president, said, "This case may well be expanded. Our engineers are examining this product for infringement of Nintendo patents, copyrights and other intellectual property rights. If there is infringement, Nintendo will proceed against anyone violating its rights."

In a related announcement, Nintendo said it would vigorously defend itself against an antitrust lawsuit recently filed by Atari Games, which accuses Nintendo of improperly controlling the supply of cartridges. Lincoln described the lawsuit as a "'red herring,' designed solely to devert attention from Tengen's plans to violate its license agreement and Atari Games' and Tengen's illegal activities."

Atari Games, in attempting to justify its venture into the manufacture of NES-conpatible cartridges independently, has claimed that consumers have been frustrated by the unvailability of some of the most popular titles. Lincoln acknowledged this frustration and said that Nintendo and all of its licensees have been suffering through a worldwide chip shortage, which has existed since early last year. "This shortage, together with unprecedented demand for NES cartridges, has required Nintendo to allocate chips among all its NES licensees, including Tengen," he explained. "We have made this allocation fairly and responsibly and their lawsuit is entirely without merit."

Lincoln also said that Atari Games' allegations concerning Nintendo's security system are equally without merit. According to Nintendo, the security system, which is designed to permit only genuine cartridges to be used with the NES, protects the quality of software for the NES and is the subject of various intellectual property rights owned by Nintendo.

Nintendo concluded that, since these matters are in litigation, Nintendo will not comment further at this time on the actions it has taken against Tengen and Atari Games. According to an industry source, in Japan, too, Namco Ltd., Tokyo, took a legal action against Nintendo at the end of last November. Namco's action is likely to have exerted an influence upon the current Atari Games/Tengen v. Nintendo/Nintendo of America. It is anticipated that legal disputes over the NES-compatible soft will expand, including the currently pending cases.

At the Winter CES '89, Howard Lincoln (*l*), senior vice president, Minoru Arakawa, president of Nintendo of America.

The panel indicates Nintendo's "Third Party".

Police Set Simulation Videos Free

Japan's police is known for its unique inability to distinguish between amusement videos and gaming videos. Therefore, almost all amusement videos have been included in the objects of the notorious Fuei Act control. However, the so-called cockpit type videos alone have been excluded from the control, since they could not find relations with gaming.

Despite this situation, confusion of interpretation has been inevitable. That is, due to the difficulty in understanding the notice from the National Police Agency (NPA), only those cockpit type models covering up to the top have been excluded, and simulation videos, such as "Hang-On" and other similar amusement videos, have been under the control.

On January 9, the NPA admitted the contradiction, and announced that those simulation videos that are not covered up be excluded from the control. According to the NPA, the current change is based on the fact that these videos have not ever used for gaming.

Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
18-2, Doyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan
faxphone (81) 6-314-3821

namco

ウイニングラン

Winning Run

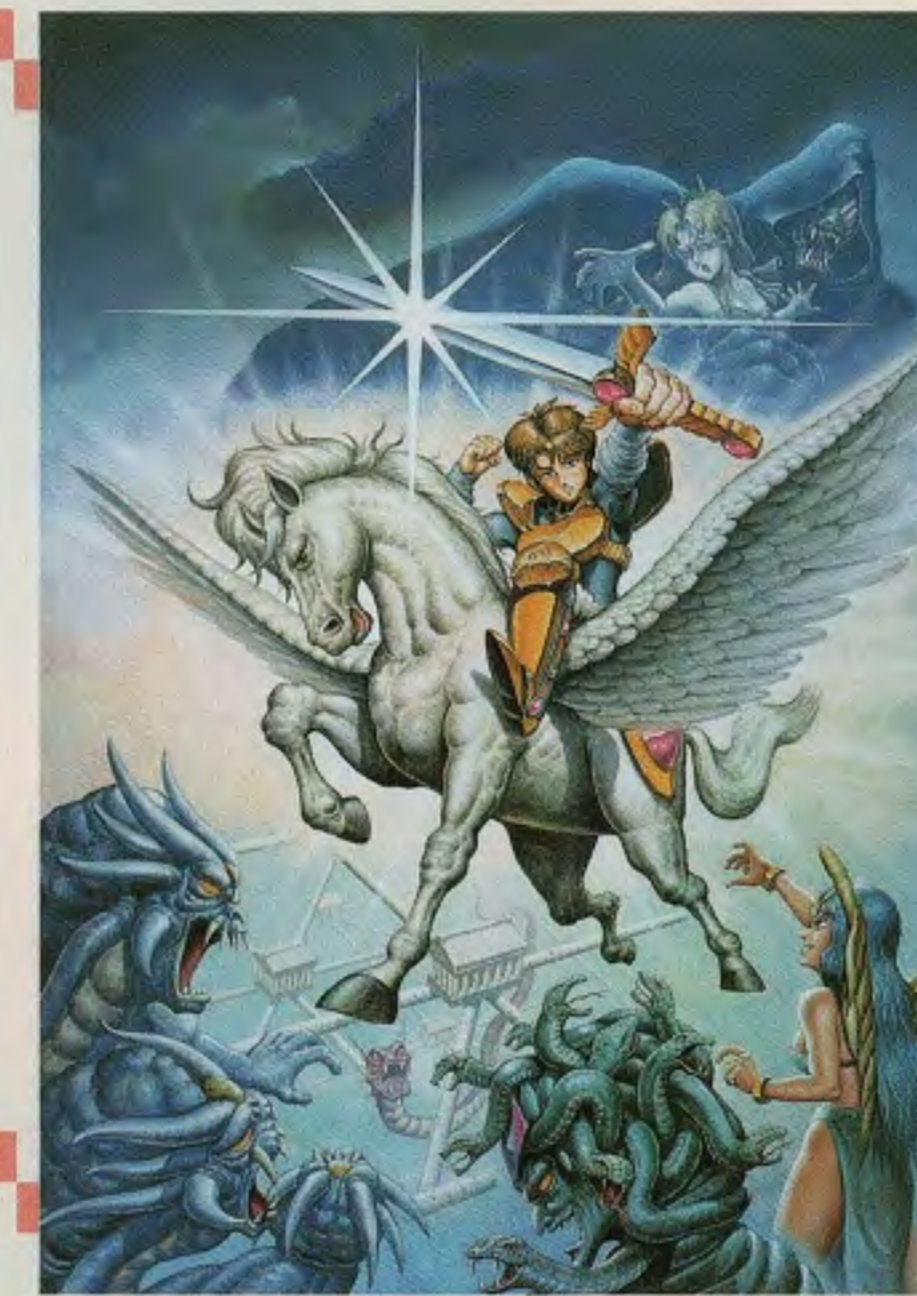
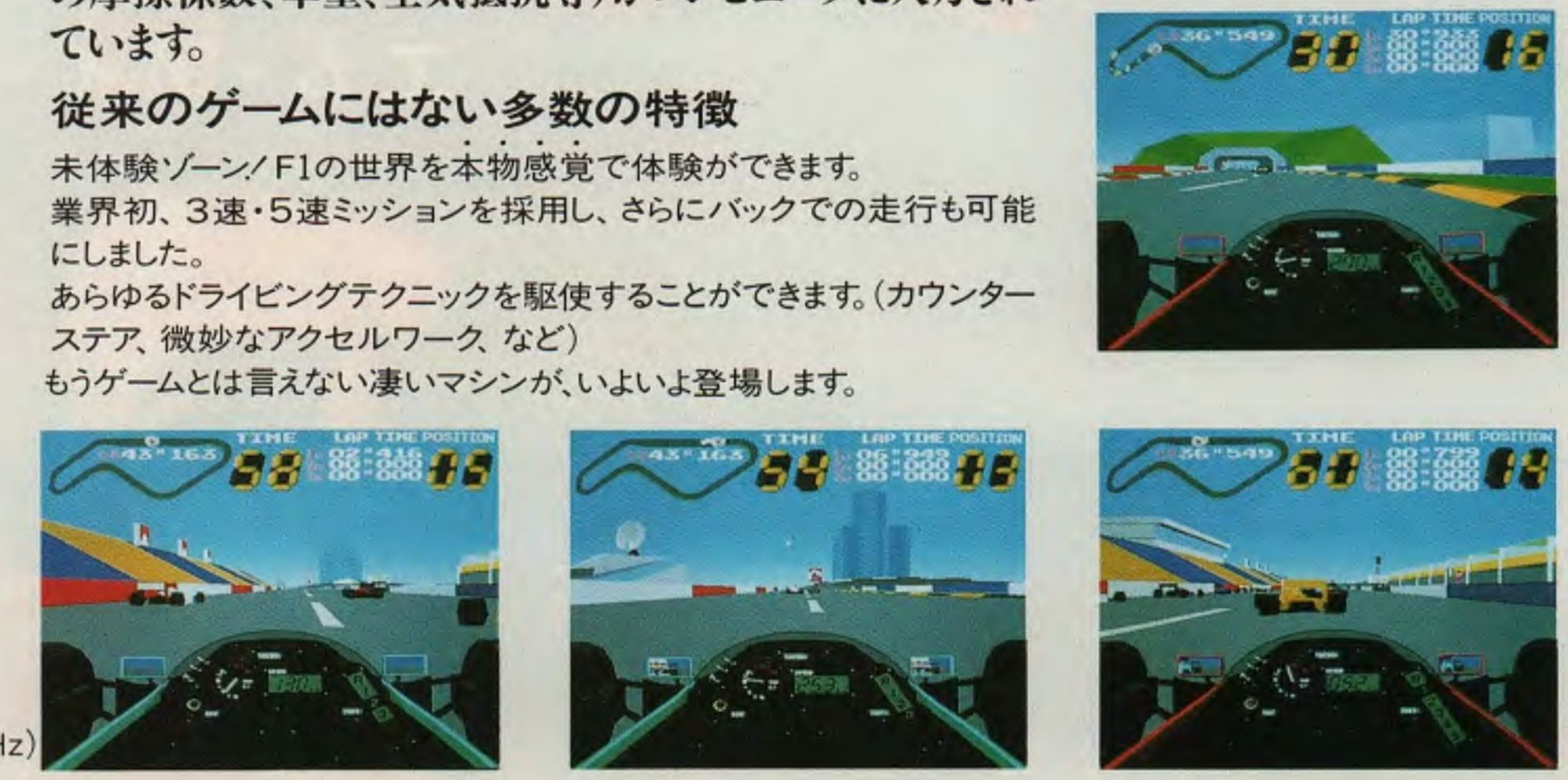
遂に実現！
リアルタイム3-D
レースシミュレーター

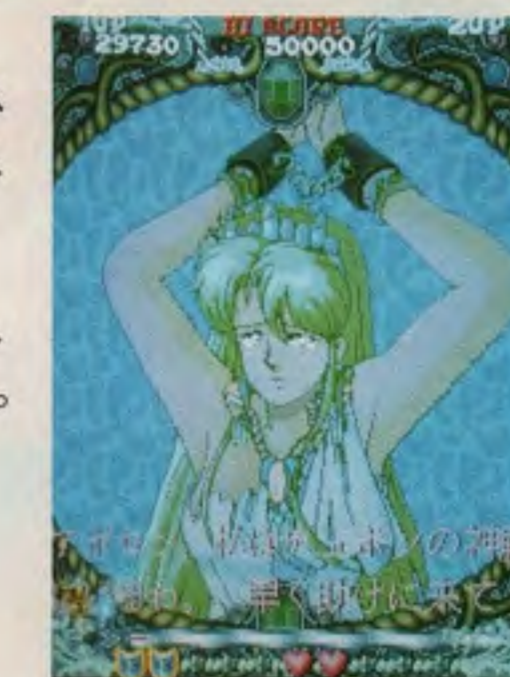
ウイニングランにはF1マシンのさまざまな走行データ(タイヤの摩擦係数、車重、空気抵抗等)がコンピュータに入力されています。

従来のゲームにはない多数の特徴

未体験ゾーン！F1の世界を本物感覚で体験ができます。
業界初、3速・5速ミッションを採用し、さらにバックでの走行も可能にしました。
あらゆるドライビングテクニックを駆使することができます。(カウンターステア、微妙なアクセルワーク、など)
もうゲームとは言えない凄いマシンが、いよいよ登場します。

※世界初、CIGシステム(Computer Image Generation System)、ポリゴナイザーを搭載。

〈仕　様〉
幅：1,600(mm)
奥行：2,000(mm)
高さ：1,900(mm)
重量：430(kg)
消費電力：305(W)
電源：AC100V(50/60Hz)
▽95-3442

1989年2月　ゲームは、神話(ものがたり)を語りはじめた！

システムIIのズーム・回転機能が爽快なる浮遊感覚を生んだ。
美しいアニメーションは、プレイヤーの注目度No.1。

2月上旬発売予定

フェリオス

システムII第4弾！

〈仕　様〉基板：システムII対応　モニター：縦モニター
レバー：8方向レバー　ボタン：1ボタン(SHOTボタン)

2月下旬発売予定

お待たせしました！'88 AMショーで大好評を頂きました「ワニワニパニック」ついに発売です。

ランダムに出てくるワニを、ハンマーを使ってポカリ！
エクステンド・プレイで、大パニックだぁ〜！

〈仕　様〉寸法：1130×850×1450(mm)　重量：130kg　消費電力：144W　▽91-38011(直流電源装置使用)

システムI第14弾！

2月中旬発売予定

ロンパーズ

ソフトタッチの内容は、女性客にもアピール大！
知性をくすぐるパズル性！
キャラクターの音声で、痛快感ますますアップ！

迷路を舞台に、主人公アドルとモンスターたちのコミカルな戦いが始まった。
追いかけてくるモンスターたち。壁を倒して、モンスターをやっつけるアドル。
迷路上に浮かぶ鍵を全部集めると、次のラウンドに進めます。

「遊び」をクリエイトする――株式会社ナムコ
本　　社　〒146 東京都大田区矢口2−1−21　TEL 03(756)2311(大代)
営業本部　〒146 東京都大田区多摩川2−8−5　TEL 03(756)2311(大代)
西日本販売事務所　〒564 大阪府吹田市江の木町20−10　TEL 06(338)3511(代)